Потерянный властелин

Милослав Князев

SHOUT
SHARE
IT

•

Милослав КнязевПотерянный властелин
Потерянный – 3
Милослав Князев
Аннотация:
Третья книга цикла "Потерянный".

С тем, что тело умерло в реальном мире, а душа, лишённая большей части воспоминаний, осталось в виртуальном мире компьютерной игры, ты начал свыкаться? Зря, местные боги или занимающие эти должности искины готовы подкинуть новые проблемы. Готов примерить корону тёмного властелина? Точно? Тогда знай, кроме красавиц в постели - это ещё и куча всяких обязанностей. И ещё неприятности с кем-то из администрации игры. Ты в очередной раз умудрился буквально на пустом месте наступить ему сразу на несколько любимых мозолей.

Глава 1

Тёмный властелин - это звучит гордо, только не в том случае, если у тебя всего лишь двадцать четвёртый уровень. Однако все войска в долине и всё население меня таким признают. И называют исключительно повелителем. Приятно, но при этом слегка подозрительно. Или даже не слегка. Пока на моей стороне били мафию, времени подумать не было, а потом стало поздно. Не отказался от должности повелителя сразу же? Так выполняй свои новые обязанности.

В честь возвращения повелителя был устроен грандиозный праздник, на котором я показал себя не с самой лучшей стороны. Переоценил свои возможности, а точнее печать бога виноделия, и банально напился. Хорошо хоть, подданные под стол свалиться не дали, а унесли в покои. Праздник продолжался без меня.

Но у этого минуса имелись и свои плюсы, причём куда более высокие, чем впечатление от правителя, опьяневшего раньше своих подданных. Во всяком случае, лично для меня. Я вспомнил! Вспомнил довольно приличный кусок своего прошлого. Причём не какой-то случайный фрагмент, а очень актуальный здесь и сейчас.

Я действительно был местным повелителем и занимал должность тёмного властелина по совместительству. Нашёл нетронутую локацию в потерянных землях, проник внутрь и, не ввязываясь в драки с населением и стражей, вызвал на поединок босса. Я тогда был сто первого уровня, а он сто двадцать пятого, но победа всё равно осталась за мной. Правда, вовсе не из-за мастерства или каких-то артефактов, да и оружие у меня на тот момент было средненькое для тёмного паладина сотого уровня.

Совсем недавно перешагнул черту и не успел обзавестись соответствующей экипировкой.

Победа была одержана исключительно потому, что вся локация находилась в каком-то полусонном состоянии. Именно поэтому дошёл до босса, ни с кем по пути не подравшись, и только по этой причине его одолел. Награда того стоила. Целый уровень! Сто второй почти сразу после сто первого - это очень серьёзно.

У меня сразу возникла грандиозная идея дождаться обновления локации и ещё раз убить босса. И делать так до тех пор, пока халява прёт. Недаром знающие люди рассказывали, что в потерянных землях возможно всё. И погибнуть в первые минуты от руки кого-нибудь совсем слабого персонажа, и за день серьёзно прокачаться. Так серьёзно, что в обычных локациях и за год не выйдет. Кстати, кто-то из тех знающих мне эту долину с замком и присоветовал. Что интересно, сам разговор помню прекрасно, но ни имени, ни лица собеседника нет. Ну да ладно, это не самое важное. В тот раз у меня ничего не вышло, босс просто не возродился. Зато все НПСы в локации пробудились от своего полусна и признали меня повелителем.

Иметь под собственным началом не просто клан из строптивых игроков, а целую страну, населённую послушными НПСами - это круто. Конечно же, большая ответственность, но и огромные возможности. Только мало чем из них я сумел воспользоваться. Началась та самая эпическая битва, в которой был повержен Безымянный. На этом воспоминания заканчивались. Своего участия в битве я вспомнить не смог, только подготовку.

Странно, что меня местные второй раз вообще признали. Другое имя, низкий уровень, жалкие остатки доспехов... Это поначалу они казались крутыми, а сейчас понятно, что не хватает большей части, а не только защиты на ноги. Кстати, как только меня объявили повелителем, на груди появился герб с единорогом, который явно когда-то украшал кирасу.

Мои размышления прервал шорох справа. Ну надо же, не заметить, что в постели не один. Поворачиваясь на бок, ожидал увидеть Рыжика. Кого же ещё? Суккуба никого ко мне в постель точно не пустит. И ошибся. На меня смотрела совершенно незнакомая эльфийка.

- Ты кто? - не нашёл ничего более оригинального я.

Глупый вопрос. И опасный. Если утром обнаружите в своей постели совершенно незнакомую, но очень красивую девушку, ни в коем случае его не задавайте. А уж эльфийке сотого уровня тем более.

- Что!!! - вырвалось у неё.

Да, печать Бухаря очень сильно меня подвела на этот раз. Проявила большой кусок воспоминаний о прошлой жизни (что, в общем-то, не обязана делать) и вообще ничего не оставила о вчерашнем вечере (что является одним из основных её свойств). Зато не подвела интуиция. Она подсказала сразу несколько вещей. Эту эльфийку лучше не обижать, особенно такими вопросами. Мы с ней знакомы уже дважды, в моей прошлой жизни и вчера. А интонации в её возгласе однозначно говорили, что тут есть ещё слушатели, или, по крайней мере, слушательница. Левая рука сразу нашарила под одеялом ещё одно тело. Повернулся в ту сторону, ещё одна красавица ничуть не хуже первой, хотя и не эльфийка, а человеческая женщина.

- А ты кто?

- Что?!

Да, интуиция меня не подвела, как ангел хранитель в том анекдоте. Нет, это ещё не конец. И это тоже не конец. А теперь точно конец! Вот и мне настал конец. Только вполне приемлемый, в виде мгновенной расправы, а не затаённой обиды. Девушки похватали подушки и начали меня ими дубасить. Избиение невинного прервал третий голос:

- Если вы всё равно не знаете, что надо делать с мужчиной, то верните его мне.

В дверях спальни стояла Рыжик. В суккубу сразу полетели обе подушки, но та легко уклонилась от метательных снарядов и выскользнула в коридор.

- Совсем распустил, - констатировала эльфийка.

- Я её воспитываю! - гордо заявил ей.

- Да? - спросила другая. - Не заметно.

- Разве? Главная задача питомца - защищать своего хозяина от всевозможных опасностей.

- И где тут защита?

- Как это где? - удивлённо развёл руками я. - Подушек-то она вас лишила.

- Ах так! - возмутилась блондинка.

- Мы и без подушек кое-что можем, - поддержала её брюнетка.

Обе опять набросились на меня, только уже по-другому, принялись щекотать. Испугали ёжика голой... эээ... грудью. Тем более что груди как у одной, так и у другой очень даже в порядке. Я щекотки боюсь не сильно, а вот они сами очень даже наоборот. В общем, на этот раз сумел дать достойный отпор. Мы ещё долго барахтались в кровати с визгом и смехом. Вообще пора было восполнить пробел в знаниях и всё-таки выяснить, кто они такие? Хотя бы имена. К счастью, в отличие от реала, в игре спрашивать

не обязательно. Достаточно посмотреть характеристики.

Имя - Нефрита (НПС).

Раса - эльф.

Класс - рейнджер.

Уровень - 101.

Клан - Чёрный единорог.

С блондинкой всё ясно. А как насчёт брюнетки?

Имя - Сапфира (НПС).

Раса - человек

Класс - валькирия.

Уровень - 102.

Клан - Черный единорог.

Имена пока не придумал. Жду предложений.

Да, боевая парочка. И, похоже, они были не только моими любовницами, но и телохранительницами. Не повезло Рыжику. С такими она точно не справится. Но, может, и к лучшему. Глядишь, повзрослеет, начнёт вести себя как нормальная суккуба, а не ревнивая девчонка.

- Постельные игры - это хорошо, - прервал я увлёкшихся красавиц. - Но пора бы и о государственных делах подумать.

Те мгновенно переключились на деловой лад. Не удивлюсь, если они у меня не только телохранительницы и любовницы, но ещё и советчицы по особо важным делам. Или примерно такого же уровня секретарши. Доклад получился очень подробный, и прежде всего о последних событиях.

Мой приказ содержать пленных НПСов где угодно, только не в несбегаемой тюрьме, оказался абсолютно правильным. Несмотря на то, что некоторым удалось сбежать из обычных подвалов. Не зря я не доверял админским артефактам. Вся тюрьма, то есть огромный портал и неразрушимые клетки попросту исчезли, оставив пустые помещения. Не сомневаюсь, находись там заключённые, исчезли бы и они.

Потеря тюрьмы ничуть меня не обеспокоила. Да, могучий артефакт, дающий огромные преимущества. Да, ни у кого кроме администрации ничего даже близко похожего нет. Ну и что? С самого начала не сомневался, что никто не позволит мне её захомячить. Оставалось только радоваться собственной предусмотрительности. Ведь сохранённые пленные - это не только возможность усилить собственный клан и государство (пора уже начинать мыслить масштабно). Некоторые, даже многие, наверняка перейдут на нашу сторону, в мафии большинство были далеко не добровольно. Даже если не станут воинами, то просто будут ремесленниками, работающими на долину и платящими налоги. И это ещё не всё. Ведь в данном

контексте любой плюс мне - это автоматически минус мафии. По принципу: если где-то чего-то добавилось, значит, где-то как минимум столько же убавилось.

Но это всё оказалось мелочами. У повелителя куча всяких неотложных дел, которые он постоянно обязан решать. А две красавицы в постели лишь приятный бонус, на который не всегда хватает времени. Тем более что за время моего отсутствия скопилось множество проблем, которые не могли решить заместители. О чём мне мои драгоценные и поведали.

Ага, типа я мог. Они хотя бы тут живут и во всём разбираются, а я просто человек с улицы, ничего не смыслящий в государственном управлении. Не кухарка, конечно, но и не вождь мирового пролетариата.

Кстати, самое забавное, Ленин никогда не говорил, что любая кухарка может управлять страной. Он говорил, что любая кухарка, получившая соответствующее образование, может управлять страной. Не нужно быть гением, чтобы почувствовать разницу, а чтобы не почувствовать, необходимо как минимум быть полным идиотом. В советские времена именно эта недосказанность про образование и подразумевалась, а теперешние насмешники либо умышленно замалчивают, либо, куда чаще, сами недостаточно образованны.

Ещё более забавно слушать, как те же самые люди буквально с пеной у рта доказывают, что американская система правосудия, основанная на суде присяжных, самая лучшая, самая развитая, самая цивилизованная и вообще. Ага, управлять страной, по их мнению, кухарка не может ни при каких обстоятельствах, зато, собравшись вместе, двенадцать кухарок могут простым голосованием решать, виновен ли человек в совершении преступления или нет. Причём основываясь исключительно на том, чьё выступление им больше понравилось, прокурорское или адвокатское.

О чём я Нефрите с Сапфирой и рассказал. Не про кухарок, конечно, а про отсутствие у меня образования, необходимого для управления хоть и маленькой, но всё-таки страной.

- В прошлый раз тебя это нисколько не смущало, - ответила Нефрита.

- Тогда получалось и теперь получится, - поддержала её Сапфира. - К тому же мы всегда поможем.

- Разве что только так, - пришлось согласиться мне.

Оказалось, не такое уж это сложное дело. Кадры решают всё. И они у меня были, причём каждый на своём месте. Не прошло и недели, как разобрался с самыми неотложными делами. В большинстве случаев там и так всё было решено, и от меня лишь

требовалось формальное подтверждение.

Попутно обновил свой доспех и теперь реально походил на тёмного властелина, а не на не пойми кого, со странным набором пусть и крутых по отдельности, но плохо сочетающихся между собой вещей. Теперь выпадал из общей картины только меч светлого бога. Но это ничуть не портило картины, а придавало дополнительного величия. В конце концов, не мятый шлем и не сабля щелкунчика в картонных ножнах с блёстками. Это добро я спрятал до лучших времён.

В сокровищнице замка, о которой даже не подозревала мафия, прибарахлился не только я. Первой туда вообще залезла суккуба. Рыжик не стала стесняться и в первую очередь смела с полки все кольца для питомцев и нацепила себе на крылья столько, сколько туда вообще помещалось. Правда, таких же крутых, какое она вырвала из носа у минотавра, там нашлось всего два. Одно даже лучше, но с ограничением по уровню. То есть до сотого для неё совершенно бесполезное. Но суккуба всё равно предпочла его обычному, дающему плюс один к силе. Половина была именно такими. Другая половина давала плюс десять на разные характеристики, и пара плюс двадцать. Рыжик планировала постепенно заменить слабые кольца на более сильные и стать самой крутой суккубой, какие вообще бывают.

Кроме того, она добыла доспех, максимально похожий на мой. Насколько это вообще можно сказать о бронелифчике (на суккуб ничто другое не подходило в принципе). И вообще вооружилась по максимуму, вплоть до наконечников на рожки с неплохими характеристиками. И уже сейчас по возможностям как минимум вдвое превосходила суккубу такого же уровня. Пообещала ещё чуть набраться сил и выкинуть из замка двух слишком много о себе возомнивших аферисток. Кейт тоже побывала в сокровищнице и тоже неплохо вооружилась, но никаких обещаний не раздавала.

Оксана выбрала себе скромное местечко в дальнем углу двора и посадила там ветку, подаренную богиней ужаса. Та сразу проросла и превратилась в деревце чуть выше метра. Практически сразу и так редко посещаемое место стало ещё менее популярным, недаром богиня предупреждала. Но всё это ерунда по сравнению с уникальной по своим возможностям действующей транспортной сетью. Да и традиционно полученный привидением уровень стоил того.

Я тоже не отставал и выбрал защищённое помещение, чтобы поставить там портал-таблетку. Вообще-то в городе есть свой портал. Стоит, как ему и положено, на центральной площади, но это разные вещи. Два, один из которых совсем тайный, всяко

лучше одного.

Когда я удивлялся, с какой это стати местные вообще признали повелителем низкоуровневого игрока, то отчасти был прав, никому такое положение дел не нравилось. И у них нашлось решение этой проблемы, меня просто отправили качаться. Занятие, несомненно, полезное, только я сильно сомневался, что вот так просто за неделю или две поднимусь от своего двадцать плюс до сто плюс.

К счастью, никто ничего подобного и не требовал, однако на ежедневных тренировках хоть и мягко, но настаивали. Тем более что далеко ходить не было необходимости. Совсем рядом с городом в горах имелись входы сразу в несколько локаций, предназначенных для прокачки. И несмотря на то, что мы находимся в потерянных землях, действовали безупречно, обновляясь после каждого прохождения. Первая предназначалась для игроков от двадцать первого до тридцать пятого уровня, вторая от тридцать шестого до пятьдесят пятого, третья и четвёртая соответственно до семьдесят пятого и сотого. Компактно расположенный тренировочный полигон, обслуживающий обитателей долины.

На этом бонусы заканчивались. Никакого ускоренного курса молодого бойца там не предусматривалось, всего приходилось добиваться обычным порядком. Понятно, что, будучи главой серьёзного клана, я имел больше возможностей, но они ничем не выделялись против других таких же. Например, прокачка в сопровождении специализирующейся на таких вещах команды. И хотя НПСы не игроки и специально никогда ничем не занимались, сформировать команду было нетрудно.

Но для начала я провёл ревизию своих теперешних характеристик. Если честно, давно туда дальше уровня не заглядывал. Знаю только то, что многие параметры успели неплохо подрасти. Вот и появился повод это дело проверить и упорядочить. Во-первых, опять забросил нераспределённые очки характеристик, а их накопилось пусть и не много, но и не мало, целых три десятка.

Недолго думая, решил распределить их поровну. Нет, вовсе не из лени и лишь бы отвязались. Это было абсолютно осознанное логичное решение. У меня накопилось слишком много классов. Поскольку они были разные, то и приоритетными для них являлись разные характеристики. Поэтому в моём случае равномерное распределение действительно лучший вариант.

И, кстати, о классах. Многие из них почти догнали мой уровень. Всякие профессии и умения тоже неплохо подросли. Репутация со славой подпрыгнули совсем неслабо. Наконец-то

проявилась скрытая метка, которая, как и ожидалось, принадлежала Безымянному. При этом сменился статус видимого класса. Теперь это был вовсе не воин, а тёмный паладин. Стоп! Что за нафиг?! Ведь только что скользнул по нему взглядом и увидел двадцать первый уровень. Только пропустил маленькую деталь. Единичку спереди. Не двадцать первый, а сто двадцать первый. Ни фига себе! Поэтому ничуть не удивился, что исчезло предупреждение о невыбранном боге-покровителе. Теперь там значился Безымянный.

Полные мои характеристики теперь выглядели так:

Имя - Странник (Игрок).

Раса - человек

Уровень - 24

Класс:

Тёмный паладин Безымянного (видимый) - 121 Уровень (основной)

Воин - 19 уровень (дополнительный)

Светлый паладин - 14 уровень (дополнительный)

Жрец тёмных богов - 11 уровень (дополнительный)

Тёмный маг - 11 уровень (дополнительный)

Тёмный властелин - 19 уровень (дополнительный)

Лич - 23 уровень (дополнительный)

Некромант - 12 уровень (дополнительный)

Рейнджер - 10 уровень (дополнительный)

Опыт -11451 (25000)

Репутация - 532

Слава - 327

Количество жизни - 34

Количество маны - 75

Выносливость - 29

Ловкость - 34

Сила - 34

Интеллект - 33

Физический урон - 23

Магический урон - 23

Защита от физических атак - 23

Защита от магии - 23

Шанс критического удара - 23

Свободных очков характеристик - 0

Основная специальность - неизвестно

Дополнительная специальность - неизвестно

Умения:

Мастер меча - 8 (10)

Двуручный бой - 4 (10)

Следопыт - 5 (10)
Тайное проникновение - 7 (10)
Мастер-маг - 5
Торговля - 12
Спаситель душ - 6 (10)
Охотник на привидений - 5
Достижение - Убийца драконов
Прочее:
Метка 1.
Принадлежность - Безымянный (поверженный бог)
Характеристики - неизвестны
Печать силы 1
Принадлежность - Богиня удачи Скрилла.
Характеристики - повышает вероятность благоприятного исхода в любом деле на 10%
Срок - неограничен.
(предупреждение: Скрилла - ветреная богиня, действие печати не абсолютно и не одинаково во всех ситуациях)
"Улыбка богини удачи".
Повышает вероятность удачи в любом деле на 5%. Действует десять дней. Для обновления достаточно посетить любой храм Скриллы.
Печать силы 2
Принадлежность - Бог виноделия Бухарь.
Свойства:
Отсутствие похмелья.
Отсутствие дебафов на жизнь и силу.
Отсутствие провалов в памяти.
Поцелуй богини ужаса Зорган Колькут Ит Ари
Характеристики:
Все ваши противники выше вас уровнем при любых атаках теряют 5% концентрации от непреодолимого страха. Равные 10%, ниже уровнем 15%.
Дополнительные характеристики:
Все умения тёмных фракций получают + 10%.
Благодарность богини ужаса Зорган Колькут Ит Ари.
Сопротивляемость страху увеличивается на 10%.
Кланы:
1. Чёрный единорог
2.Странствующие рыцари.
Питомец 1:
Имя - Рыжик
Раса - демон (суккуба)
Класс - питомец (условно разумный)

Уровень - 22
Опыт - 5479 (23000)
Жизнь - 22
Сила - 22
Ловкость - 22
Мана - 22
Приобретённое умение - Вор-диверсант.
Благодарность богини ужаса Зорган Колькут Ит Ари.
Сопротивляемость страху увеличивается на 10%.
Питомец 2:
Имя - Кейт
Раса - паук-дроу
Класс - питомец (условно разумный)
Уровень - 22
Опыт -10624 (23000)
Жизнь - 22
Сила - 22
Ловкость - 22
Мана - 22
Благодарность богини ужаса Зорган Колькут Ит Ари.
Сопротивляемость страху увеличивается на 10%.

(Понятно, что полный характеристики главного героя любой желающий может посмотреть в специальном файле: http:// samlib.ru/comment/w/wladykin_w/px , но хоть раз на книгу они должны быть показаны)

Глава 2

Я почему-то ожидал, что в локацию, предназначенную для прокачки, со мной отправятся Нефрита и Сапфира. Логично, учитывая, что они рядом и днём, при исполнении государственных обязанностей, и ночью в постели. Оказалось, что нет, кто-то должен управлять всем хозяйством в моё отсутствие.

И потом, качаться лучше всего с теми, у кого уровень не превышает максимального для каждой конкретной локации. Нет, можно, конечно, составить группу из проводников уровнем сто плюс. Зачистили всех мобов, избили босса, оставив тому всего пару процентов жизни, потом предоставили тебе возможность покинуть группу и добить. Во многих кланах именно так и делают. МИФовцы, например, так прокачивали Оксану. Однако, когда группа состоит из равных, эффект выше. Опыт собирается медленней, зато сразу и закрепляется.

Вот мне такую группу и подобрали. Хотел включить туда Оксану и Аймриэль, им тоже прокачаться не помешает, однако со мной не согласились. Нет, качать их никто не отказывался, но для каждой составили свою группу. Вот тебе и "повелитель". Ещё раз

убедился, что тёмным властелином двадцать четвёртого уровня быть совсем не круто.

В команду подобрались, как в той песне, файтер клирик, маг и вор. В самом буквальном смысле. Трое людей и вроде бы эльф. Воин, жрица, боевой маг и вор.

Имя - Кардурий Крепкий (НПС).
Раса - человек.
Класс - воин.
Уровень - 35.
Клан - Чёрный единорог.
Имя - Слицирия (НПС).
Раса - человек.
Класс - жрица светлых богов.
Уровень - 35.
Клан - Чёрный единорог.
Имя - Згир Зи (НПС).
Раса - человек.
Класс - боевой маг.
Уровень - 35.
Клан - Чёрный единорог.
Имя - Тортук (НПС).
Раса - эльф.
Класс - вор.
Уровень - 35.
Клан - Чёрный единорог.

Ну и я к ним в придачу, в качестве универсала, который может быть кем угодно из вышеперечисленных. Ещё, естественно, оба моих пета.

Воин, маг и жрица выглядели если не типичными, то вполне нормальными представителями своих профессий и расы. То есть люди как люди, а габариты, одежда и оружие сразу дают понять о роде занятий. Разве что Слицирия была жгучей кареглазой брюнеткой. Но опять же нигде не сказано, что жрица светлых богов обязана обязательно быть синеглазой блондинкой.

Эльф же на их фоне выделялся. Причём вовсе не экипировкой. У воров вообще не было спецкостюмов, поэтому Тортук носил обычный походный наряд своего народа. Этим сходство и заканчивалось. Ну, пожалуй, ещё и уши в нём эльфа выдавали, да и то не сильно. Есть и другие остроухие расы. В остальном это был неправильный эльф. Начать хотя бы с имени, которое больше подошло бы северному варвару или гному. Ростом тоже чуть выше последнего, но не такой широкоплечий. Из оружия предпочитал не лук, а маленький арбалет.

Перезнакомились и отправились к первому входу в комплекс

пещер. По завереньям спутников, локация была совершенно стандартной. Только это мне ровным счётом ничего не сказало. Последнее время как-то попадались исключительно нестандартные, а как качался раньше, не помню. Осталось положиться на опыт проводников.

В первой пещере были самые обыкновенные ходячие скелеты, с которыми мне уже приходилось иметь дело. Противник совершенно безопасный, во всяком случае, для меня, заклинание заморозки даже в своей примитивной форме на них действует неплохо. Бросай и бей. Даже самые высокоуровневые на несколько секунд замирают и становятся хрупкими, словно сделаны изо льда. А ведь оно у меня ещё и прокачано, поэтому и секунд куда больше получалось, и тех, которые уровнем ниже двадцати одного, даже бить мечом не требовалось, сами рассыпались.

Так и получилось, что на первом уровне не команда прикрывала меня, а я её. Пока не добрались до босса. Тут всё переменилось, моя магия на него не действовала, как и на его охрану. Десяток обыкновенных зомби, уровнем ниже скелетов - ладно. Эти точно не проблема, вообще ни для какого противника. Кроме совсем полных нубов, разумеется. Отбиться можно хоть мечом, хоть кулаками (будучи в надёжных доспехах). Рыжик именно этим и занялась. Я сначала хотел попридержать питомицу за хвост, как делал когда-то, но потом махнул рукой. Уже давно не маленькая, справится.

Действительно справилась. Ни оружия, ни свой мифриловый наконечник на хвосте не использовала. Всё проделала демонстративно, кулаками. Явно красуясь передо мной и новыми спутниками.

Кроме обыкновенных были и необыкновенные зомби. Эти отличались не только скоростью, оказались куда сильнее и умнее. Даже оружие использовали, причём не как дубинки или ломы, а вполне умело. Но и эти быстрые особой угрозы для отряда не представляли, порубили их вместе без каких-либо проблем.

Повезло, что локация не только стандартная, но и работает по всем правилам Эвриворлда. То есть мобы, запрограммированные нападать по одному или небольшими группами, всей толпой точно не попрут. Неправдоподобно? Мы всё-таки в игре, и никому не понравится, если его будут почти всегда валить толпой. Вот мы этим и пользовались, истребляя их по мере поступления.

Третьей линией обороны босса были мутанты. Эти уже очень серьёзные и опасные бойцы. К счастью, всего пара, к несчастью, оба сорок пятого уровня. Определить происхождение лично у

меня не получалось. То ли сначала опустились на четвереньки и только потом мутировали, то ли изначально двуногими не являлись. И ещё они умели бегать по потолку.

Вот с одним там Кейт и сцепилась. При их разнице в уровнях для неё это было самоубийством, но какое-то время паучиха продержаться могла, давая нам справиться с другим. Удалось ей это исключительно благодаря своим восьми нижним конечностям. На потолке и стенах она держалась лучше, чем мутант, у него все лапы были заняты, а у неё оставались свободными две руки с мечами. И всё равно враг почти играючи теснил Кейт. Мог за этим наблюдать, потому что за второго мутанта взялась группа, и я им не мешал. Когда добили, у пета оставалось менее пятидесяти процентов жизни.

- Кейт, хватит! - крикнул я ей.

Та не суккуба и спорить или делать вид, будто не расслышала, не стала. Соскользнула вниз по прикреплённой к потолку паутине. Мутант прыгнул следом, но тут его ждал тёплый приём. И хотя моя дроу нанесла всего десять процентов урона, остальная группа легко добила, как и первого.

Остался босс этой пещеры. Лич пятидесятого уровня - серьёзный противник. Спутники предупредили, что уже не один раз его брали, и очень настойчиво попросили не вмешиваться. Вежливый вариант фразы: не путайся под ногами. Но, оказалось, действительно знают своё дело и мне не пришлось приходить на помощь. Когда у босса осталось всего три процента жизни, мне предложили выйти из группы.

Так и сделал. Легко добил, несмотря на раны и огромный дебаф пытавшегося сопротивляться лича. И получил главный приз - две тысячи очков опыта, это не считая ста восемнадцати, которые были до этого в составе группы. То есть две тысячи сто восемнадцать мне и по двести одиннадцать петам в качестве бонуса.

Спутники действительно здесь не раз бывали, поэтому быстро собрали немногочисленные трофеи, точно зная, где и что будет лежать.

- Тут больше опыт идёт, чем предметы или деньги, - пояснил низкорослый эльф. - Но всё равно оставлять не стоит.

- Правильно, - согласился я.

Потом приказал всё крупногабаритное и тяжёлое сдавать мне. Никто не возражал. Работать ещё и носильщиками проводникам не хотелось. Кому надо, подлечились, и собрались идти дальше. Оценив общие результаты, я спросил:

- Если такие противники уже на первом уровне, то чего ждать дальше? Не застрянем?

- Не должны, - ответил маг. - Мы тут уже много раз ходили. Дальше ненамного сложней. А кое-где даже легче.

Не знаю, как там насчёт кое-где, но точно не на втором уровне, но это моё чисто субъективное мнение. Потому что благодаря заморозке трудно придумать противника, который был бы для меня проще ходячего скелета. Хотя нет, одного знаю. Бесплотные духи и прочие привидения. Только для них в моём арсенале имеется другое заклинание.

Тут были существа непонятного происхождения, но не звери, а явно разумные или их изображающие. Две руки, две ноги, одна голова... Только эта голова была звериной. Дизайнер брал вдохновение откуда-то из древнеегипетских фресок и барельефов. Вооружены они были соответственно, то есть не просто бронзой, но и в подобной стилистике. При ближайшем рассмотрении тела тоже оказались не совсем человеческими, а лишь похожими.

Однако форма тел на зависящем прежде всего от уровня мастерстве никак не сказывалась. Короткое и тяжёлое бронзовое оружие - другое дело. Тут преимущество было на нашей стороне. Прохождение уровня превратилось в серию не слишком трудных, но продолжительных схваток. Обстановка чем дальше, тем больше напоминала египетскую. Вскоре появились соответствующие статуи, сфинксы и настенная роспись.

Поэтому полезшим на нас классического вида забинтованным мумиям я не удивился. Справиться с ними оказалось куда труднее, чем с псоголовыми воинами. Нет, саму мумию убить ничуть не сложнее подвижного зомби. Только после смертельного удара каждая из них рассыпалась целым роем скарабеев с кулак размером. И, пока не добьёшь последнего, победу не засчитают, в этом смысле они, к счастью, не разбегались врассыпную, а нападали. Зато за каждого скарабея давали очко опыта, а их были тысячи. По закону равновесия, каждый пропущенный укус снимал один процент жизни. К сожалению, заморозка на них почти не действовала. Нет, может, если пинцетом лапы отрывать, может, и будет удобнее, чем без неё, а так без толку. Проще ногами давить.

В пещере, больше напоминающей внутреннее убранство пирамиды, на высоком каменном троне восседал босс. Это был фараон пятьдесят первого уровня. Руки, ноги и вообще всё тело - человеческие, это если не обращать внимания на масштаб. Даже в сидячем положении было видно, что роста в нём никак не меньше трёх метров. Лицо, скорей всего, тоже было человеческое, во всяком случае, его прикрывала золотая маска вроде тутанхомоновской. Под такую вытянутую собачью морду точно не спрячешь, разве что какого-нибудь пекинеса.

- Великан недоделанный, - проворчал я. - Зато один.

- Не спеши, повелитель, - обратился ко мне Згир Зи. - Он не один.

- Кто ещё? И где?

Тот указал на четырёх сфинксов на ступенях трона. Ага, значит, опять оживающие статуи. Штука знакомая и неприятная. На вид вполне себе египетские сфинксы, лицо и грудь женские, тело львиное, крылья орлиные, а хвост почти как у моей суккубы. Самое неприятное - размеры. Примерно с молодого бычка.

- И как вы с ними раньше справлялись? - спросил я.

- Есть способы, повелитель, - ответил маг.

Его способ оказался заклинанием, дробящим камень. Первую статую именно им и приложил, заставив рассыпаться вместе с постаментом и ступенью, на которой она стояла. Остальные к тому времени уже ожили, и камнедробилка на них не действовала. Значит, должны подействовать клинки.

На одного из сфинксов тут же запрыгнула суккуба. Вопреки ожиданиям, место на спине между крыльями вовсе не оказалось недосягаемым для него самого. Легко доставал хвостом, но Рыжику, похоже, только это и требовалось. Поймала за пятую конечность и отхватила мечом. Зажала трофей в зубы и принялась добивать сфинкса. Теперь он сам не мог ей ничего сделать, лишь пытался стряхнуть обнаглевшую наездницу. Однако и у неё почти ничего не получалось, шкура у зверя была если не каменной, то близка к тому. Тогда на подмогу подруге бросилась Кейт. Они на пару занялись своим сфинксом, а мы всей группой двумя оставшимися.

Статуи - неудобный противник. Особенно такие, способные произвольно и, самое главное, очень быстро переходить из каменного состояния в полуживое и обратно. Ты бьёшься мечом и натыкаешься на обсидиан, швыряешь камнедробящее заклинание, а оно наталкивается на псевдоплоть, как раз от такого лучше всего защищённую. Но одного маг всё же подловил на переходе, а со вторым мы все вместе справились. К тому времени и петы своего добили.

Да, бой получился тяжёлым. У всех жизнь была в приличном минусе. А ведь ещё предстояло разбираться с боссом. Запас свитков и эликсиров имелся приличный, но если их совсем не экономить и расходовать по несколько комплектов на проход одного уровня, то моя прокачка обойдётся клану слишком дорого.

Решил, что с чистой совестью могу потратить другой ресурс, тем более что ситуация подходила. Против нас фараон-великан? Так почему бы не послать ему навстречу противника подходящих размеров? Я голема имею в виду, причём не гномьего.

После посещения городских храмов понял, что мне опять

повезло. Храм Скриллы давал возможность регулярно обновлять печать богини удачи, но это не главное. Был храм Бухаря, куда я хотел сходить с претензиями по поводу неправильной работы антипохмельной печати, но так и не сделал этого. Храм Любвиты. Но в её услугах я не нуждался, даже наоборот. Ещё несколько храмов, которые меня вообще не интересовали. Всё это ерунда. Главным был неразрушенный храм Безымянного. С действующим алтарём! А это давало мне как паладину огромные преимущества.

Правда, без бога тот если и заряжался, то совсем чуть, то есть имел конечный ресурс. Однако мне одному его не исчерпать, как бы ни старался. Батарейка получилась ёмкостью с атомную электростанцию, и первым делом я зарядил на ней имеющийся осколок алтаря. Теперь не видел причин экономить, да и материала от четырёх разбитых сфинксов на создание голема было больше чем достаточно.

Пока в центре зала сражались титаны, спутники повыходили из группы. Понятно, раз голем мой, то и весь опыт пойдёт мне, не только за уничтожение босса, но и за драку с ним. Так и вышло.

Результат прохождения второго уровня получился заметно лучше, чем у первого. Во-первых, по полторы сотни на каждого за всё, во-вторых, ещё по тысяче за скарабеев. Потом по двести получили Рыжик с Кейт за их победу над сфинксом, и лично я тысячу четыреста за босса. В результате у меня получилось две тысячи пятьсот пятьдесят плюс две двадцатки бонуса от питомцев, а у суккубы с дроу по сто пятьдесят плюс по двести пятьдесят пять бонуса от меня.

Собрали трофеи, их оказалось даже меньше, чем на предыдущем уровне.

- Да, золотая маска не выпала, - с сожалением заметил я.

- Она никогда не выпадет,- успокоил меня эльф.

Потом он немного подумал и добавил:

- Правда, кольца с хвостов сфинксов тоже ни разу не выпадали, превращались в камень вместе с телом. А у твоей суккубы получилось.

У Рыжика действительно получилось, и теперь она гордо демонстрировала широкое бронзовое кольцо с какими-то письменами, уже надетое на хвост, разумеется. Глянул на характеристики:

Название - кольцо сфинкса.

Класс - редкий

+ 10 к силе при ударе хвостом.

+ 10% вероятность пробивания брони.

+ 1% вероятность нанесения критического удара.

Ограничение - при ношении не на хвосте все характеристики

уменьшаются вдвое.

В принципе, ничего суперособенного, но, учитывая, что хвост у суккубы одно из основных оружий, ей весьма кстати. А если ещё скооперируются с мифриловым наконечником и дополнят друг друга, вообще идеальный трофей. Кроме того, закаменевший наконечник хвоста она тоже оставила себе, тот не давал никаких полезных качеств, но Рыжик и просто сувениры собирает. Увидев, как она пальцами измеряет длину собственного хвоста, догадался, о чём думает. Рассчитывает при каждом проходе этого уровня по кольцу брать и уже прикидывает, сколько поместится.

Я посмотрел на своего голема. Конечно, можно было оставить и пускать вперёд на каждый новый уровень. Прошли бы всю локацию со свистом. Однако имелись причины этого не делать. Во-первых, очки опыта, приобретённые таким способом, дадут только уровни и никакого реального опыта. Уже минус, но не главный. Не сомневаюсь, что у игры есть методы противодействия таким хитроумным игрокам. А даже если и нет, существует очень большой риск испортить локацию. Натравить одного великана на другого - более-менее честный ход. Переть на нём, как на танке, через все подземелья уже точно нет.

Поэтому отключил голема и спрятал осколок алтаря, потом глянул на рассыпавшиеся куски обсидиана и решил, что они вовсе не будут лишними. Собрал самые крупные и отправил в пространственный карман. Пускай будет запас, на случай если понадобится поднять голема, а материалов не окажется под рукой.

Тут делать было больше нечего. Восстановившись с помощью эликсиров и свитков, мы перешли на третий уровень локации.

- Кто хоть там? - спросил я, шагая вперёд.

- Крысы, - поморщилась Слицирия.

Однако крысы оказались вовсе не такими, с которыми доводилось встречаться раньше. Двуногие гуманоиды, а не четырёхногие грызуны, но происхождение угадывать не требовалось, оно было более чем очевидно. Кроме того, в отличие от египтян эти мобы оказались вполне прилично вооружены.

Ожидал более трудных боёв, но, к счастью, нет, крысиное тело, даже сильно видоизменённое, не очень-то приспособлено для фехтования. Поэтому через большую часть уровня прошли вообще без проблем. Только крысиного босса охраняли гигантские кошки. Вполне логично, ведь, как всем мышам и крысам известно, сильнее кошки зверя нет.

Эти на задние лапы не вставали и вооружены не были, а дрались тем, чем одарила их природа и вебдизайнеры. Получалось куда лучше. Стая из десятка кошек не намного

меньше тигра - неприятный противник. Но это скорей для меня. Своего рода психологический барьер. Когда видишь перед собой просто большую мурку, трудно представить в ней смертельно опасного врага, однако НПСы подобных комплексов не испытывали и легко справились. Остался босс - крысиный трёхголовый король, правда, со всего одной короной.

- Осторожней, он маг! - предупредил Згир Зи.

И сразу бросил какое-то заклинание. Крыс от этого не пострадал. Но, похоже, у нашего мага была другая цель, о чём он сразу и сообщил:

- Перебил начавшее формироваться заклинание. Теперь ровно минуту колдовать не сможет, а боец он плохой, так что навалились, пока есть время.

Что мы сразу и сделали. Трёхголовый крыс, может, и был плохим фехтовальщиком, но исключительно для своего пятьдесят второго уровня. Против нас держался неплохо, минуту выстоял с минимальными потерями, успев попутно зацепить воина и жрицу. Как только кончился откат, сразу прекратил бой на мечах и начал формировать новое заклинание. Это и стало его ошибкой. Во-первых, пропустил сразу пару ударов (что некритично), а во-вторых, наш маг опять сбил ему заклинание (что уже серьёзно). Видать, хорошо приноровился за прошлые разы. Дальше было совсем просто. Когда трёхголовый остался на последних процентах жизни, мне предложили выйти из группы.

Этот уровень прошли легче двух предыдущих, но и опыта получили меньше всего. Я тысячу двести очков, остальные по неполной сотне. С трофеями аналогично. Самый ценный предмет - корона крысиного короля, не выпала. По рассказам эльфа, никогда не выпадет. Суккуба на всякий случай проверила всем крысам хвосты, но никаких колец не нашла.

Глава 3

Перед четвёртым уровнем локации специально для меня провели инструктаж. Был он очень прост:

- Все берёмся за руки и ни в коем случае не выпускаем, пока не доходим до босса.

- А кто там? - спросил я.

- Змеи, - коротко ответила Слицирия. - К счастью, не ядовитые.

- Так зачем за руки?

- Низкоуровневые могут обвить и задавить только одного, некоторые двоих или даже троих, но никак не пятерых. Если держаться за руки, нас будут воспринимать как единое целое и ничего не смогут сделать.

- А рубить-то их как, если руки заняты? - не понял я.

- Рубят крайние, но это не обязательно, справимся с боссом, остальные сами расползутся.

- Неужели вообще не нападают? - не поверил я.

- Нападают, - ответил эльф. - Пытаются бить носом. Неприятно, но вполне терпимо. Главное, рук не отпускать, особенно если змей рядом много.

Так и шли длинной живой цепью по узким извивающимся змеиным коридорам. Попадающиеся во множестве мобы только тыкались в ноги, но не пытались обвить, чтобы раздавить. Некоторые, как и предсказывалось, наносили ощутимые удары головой. Но недостаточно сильные, чтобы хотя бы кого-то сбить с ног. Только раз или два пытались обвить крайних в цепи, но этих легко рубили. Ещё Рыжик орудовала обоими клинками направо и налево, хитрая суккуба не стала брать никого за руки, а обвила мою хвостом.

Наконец добрались до пещеры босса, тут было попросторней. Хозяйка змеиного выводка оказалась тоже змеёй, толстой и длинной. Вообще-то, в верхней части от головы до пояса она была человеческой женщиной. Только обыкновенной её назвать нельзя никак, и змеиные зрачки глаз - наименьшее отклонение от нормы. Шесть пар рук - другое дело. Причём росли они не как у индийских богов из одних плеч, а располагались последовательно, значительно удлиняя тело. К каждому комплекту конечностей имела и комплект грудей.

В мультике "Ну погоди!" это выглядело забавно, тут дизайнеры постарались и сумели сделать красиво. И опасно. Женщина-змея держала в каждой руке по клинку и двигалась быстро... как змея. Разве что головой не таранила, как её подчинённые. К счастью, свои мечи использовала больше для обороны, чем для атак. Норовила обвить и придушить, а не проколоть или зарубить.

Змеиную часть тела покрывала очень крепкая чешуя, и та нашего оружия не боялась. Уязвимым оставался лишь человеческий торс. На этот случай у группы была отработана эффективная тактика. Удушение - далеко не самый быстрый способ убийства. Воин вышел вперёд и дал себя обвить, мы получили возможность атаковать со всех сторон сильно ограничившую себя в движениях змею. Было не трудно, скорее долго, попутно приходилось разбираться со свитой. К счастью, только той, которая находилась в главном зале. Недобитые гады из остальных пещер выползать не стали.

Победа принесла лично мне полторы тысячи опыта. Из трофеев выпал только кусок шкуры босса размером примерно метр на два. По заверениям спутников - повезло, обычно бывает

меньше.

- В этой пещере вообще ничего кроме шкур не попадается, - обратился эльф к суккубе, проверяющей хвосты.

Та лишь отмахнулась, но в конце концов убедилась в его правоте. Пока Рыжик занималась поисками трофеев специального назначения, мы подлечили магией Кардурия Крепкого. Он единственный, кто тут пострадал.

- Опять?! - вырвалось у меня, как только прошли на следующий уровень.

Причиной были те же змеи, с которыми столкнулись на предыдущем.

- Ничего страшного, - пояснил маг. - Это те змеи, которых мы же и не добили на предыдущем. Не знаю, как они сюда пролезают, но факт остаётся фактом.

- Опять берёмся за руки?

- Нет, не нужно. Тут они не так опасны, да и слишком мало, обойдёмся обычными способами.

- И кто основной противник?

- Не знаю.

- То есть как?! - удивился я. - Вы же тут неоднократно проходили.

- Проходили. Каждый раз что-то новое. Но обычно смешанная банда, в которую могут попасть все и отовсюду. Наверное, поэтому змеи тоже просачиваются.

- Самый непредсказуемый уровень, - добавил Кардурий Крепкий. - Но при этом самый скучный. Руби встречающихся противников и неспешно продвигайся вперёд.

Для начала мы добили змей. Потом встретили отряд из человека, гнома и трёх орков, двое из которых держали на поводу боевых псов. С этими справились без труда, за ними последовала шайка из семи гоблинов. Эти показались вообще лёгкими противниками. И тут же заставили нас заплатить за излишнюю самоуверенность.

Нет, перебили зелёных карликов мы действительно без труда, но это когда сошлись в рукопашной. Только сначала они обстреляли нас из пращей камнями, заряженными магией. Мало того что каждое попадание снимало десять процентов жизни, так оказались более болезненными, чем обычные раны в игре. На нормальное восстановление времени не было, потому что навстречу вышел следующий отряд.

- Только эльфийских рейнджеров нам и не хватало! - выругался я.

- Это не эльфы, - возразил Тортук.

- Не тебе, коротышка, судить, - прозвучало в ответ.

Противник впервые с нами заговорил.

- Смеётся с роста тот, кому стыдно показать свой лук, - не растерялся Тортук.

Тут наш вор попал в самую точку. Луки у оппонентов были далеко не эльфийскими. Очень далеко. Палка с верёвкой звучало, как комплемент, стрелы того же уровня. Усомнился, не обманывают ли меня глаза, и глянул характеристики ближайшего противника.

Имя - ... (НПС).

Раса - эльф.

Класс - рейнджер.

Уровень - 24.

Всё-таки эльфы. И вооружены если не шикарно, то вполне нормально, если не считать карикатурных луков. Видимо, таким образом выравнивались шансы, потому что даже небольшой отряд эльфийских рейнджеров, если те будут непрерывно стрелять, сможет удержать на расстоянии куда более серьёзного противника.

Тортук достал свой малый лук. Видимо, далеко не снайпер, раз до сих пор не хвастался, но против такого противника решил использовать. Их дуэль длилась недолго. Потеряв одного, эльфы поняли, что не имеют шансов в противостоянии с коротышкой, и пошли в атаку. Тут тоже победили мы, несмотря на то, что эльфы и фехтовальщики неплохие.

У меня сложилось впечатление, что каким бы ни был состав банды, он ни в коем случае не превосходит отряд, проходящий уровень. Однако это вовсе не означает, что можно наплевательски относиться к каждой следующей схватке. Раненых на этот раз хватало. Никто не потерял более пятидесяти процентов жизни, но всё равно дальше идти в таком состоянии не следовало. Исцелением пострадавших занимались маг и я, компенсируя расход маны эликсирами.

Следующими были какие-то чуды в перьях, но не птицы, а смесь индейцев и негров. Из одежды только оружие, боевая раскраска и вышеупомянутые перья. Руководил ими то ли чукотский, то ли эскимосский шаман. Бубен и меховая одежда в наличии.

Где-то читал, что метательные ножи и им подобное оружие - современное изобретение, причём скорее кинематографическое, чем военное. Вполне логично, учитывая то, что нож немалых денег стоил, а его бросок - это очень вероятная потеря. К тому же не только броня, но даже обычная одежда достаточно эффективная защита от таких вундервафлей. Поэтому если в древности и использовались, то исключительно голозадыми

против голозадых, то есть у некоторых африканских племён метательные ножи действительно имели хождение.

Понятно, что придумывающим игры по большому счёту плевать на историческую достоверность, но тут они почти попали в точку. Дикари сразу начали метать ножи, и их оказалось очень много. Основная часть отскакивала от брони, но некоторые находили свои цели. Больше всего не повезло Рыжику, суккуба решила воспользоваться подарком богини ужаса и расправила крылья.

Напугала ёжика туманом. Великие воины племени Тумба-Юмба никогда не испытывают страха или наоборот, настолько перепугались, что пошвыряли в Рыжика всё, что у них было. Несколько ножей вонзились в крылья и нанесли неожиданно высокий урон, та даже на ногах не устояла. Мы воспользовались случаем и не стали ждать, пока дикари опомнятся, сразу бросились вперёд и всех перебили. Чуть дольше продержался шаман, насылая на нас духов. Но я достал клинок с чёрным янтарём и всех перехватил.

Когда повернулся к суккубе, увидел, что она лежит без сознания и жизнь далеко в красной зоне. Подбежал к питомице и использовал исцеляющее заклинание. Не подействовало. Что-то тут было не так. Жизнь и дальше ползла вниз, оставались последние проценты. Тогда начал выдёргивать из крыльев застрявшие там ножи. Помогло. Жизнь перестала утекать, а исцеляющее заклинание вернуло сразу треть. Один нож явно отличался от других, стоило рассмотреть его характеристики:

Название - Нож отсроченной смерти.

Класс - редкий.

Вероятность пробития брони 50%.

Наносит замедленный урон до полной смерти, вне зависимости от места раны.

Интересная игрушка. Весь вопрос в том, как она могла попасть к дикарям? С другой стороны, учитывая смешанный состав банд, встречающийся на этом уровне - ничего особенного. Эльфы с карикатурными луками смотрелись куда странней, однако было ещё одно несоответствие. Каким бы хорошим ни был этот нож, постепенный отъём жизни не валит с ног мгновенно. С суккубой же произошло именно это. Присмотрелся к остальному брошенному прямо на пол пещеры оружию и сразу нашёл причину:

Название - Кинжал последнего шанса.

Класс - уникальный.

При попадании в любую точку тела - дебаф на все характеристики 70%.

Пока находится в теле, снятие невозможно.

- Хорошие трофеи, - прокомментировал эльф. - Тут вообще редко стоящие вещи выпадают, а чтобы сразу две, такого не припомню.

- Уметь надо! - сразу ответила Рыжик, приободрённая такой информацией.

- Ты умеешь, - признал я. - Только в следующий раз постарайся ловить трофеи не собственным телом.

Конечно же, суккуба и сама предпочла бы другой способ. Но сделала вид, что именно так и было задумано. Мало того, смогла это вполне логично аргументировать.

- Если бы не застряли у меня в крыльях, то исчезли бы со смертью владельцев, - почти не задумываясь, заявила она.

Скорей всего, была права. Не стал с ней спорить, а признал факт.

Дальше ничего особенного не попалось, хотя именно этот уровень был самым долгим. Пришлось уничтожить ещё десяток разношёрстных банд. Спутники не могли сказать, сколько их тут может быть, потому что случалось по-всякому. Успокаивало лишь одно, чем больше, тем больше дадут очков за прохождение уровня.

Наконец добрались до пещеры с боссом. Встретившая нас девочка лет десяти мне сразу не понравилась. Нет, на вид так очень симпатичная девчушка. Почти ангелочек, если не обращать внимания на отсутствие крылышек, а также стимпанковский наряд и очки, как у Лары Крофт.

Только дело было совсем не в одежде. Сразу вспомнился первый фильм "Люди в чёрном", а точнее момент, где проверяли навыки стрельбы. Агенты палили в монстров, а полицейский-раздолбай пристрелил фанерную Сьюзи. Потом пояснил, что ночью в гетто спокойно разгуливающая среди монстров и никого не боящаяся маленькая девочка с учебником квантовой физики под мышкой выглядит наиболее подозрительно, будучи явно не на своём месте.

Вот и этот ангелочек в аккуратном стимпанковском костюмчике явно был не на своём месте. Когда она улыбнулась, демонстрируя клыки, я в этом убедился, тем более что успел прочитать характеристики.

Имя - Сюзамирелла (НПС).

Раса - высший вампир.

Класс - королева вампиров.

Уровень - 54.

- Может, договоримся? - предложил я.

- Нет, - ответила девочка.

- Даже если добровольно дам своей крови? Слышал, такая у вампиров больше всего ценится.

- Нет.

- Не ценится или лично тебе не нужна?

- Нет.

- А ты знаешь какие-нибудь слова, кроме "нет"?

- Нет.

- Тогда может...

Договорить я не успел. Из темноты появилось несколько вампирш из свиты королевы. Все красавицы, все одеты в том же стиле. Хорошо хоть, не дети, а вполне взрослые девушки и женщины. Не дожидаясь приказа своей повелительницы, они сразу бросились на нас, быстрые и сильные, как и положено вампирам. Это-то их и подвело. Больше рассчитывали на свою силу и скорость, чем на оружие. А зря.

Бой был долгим и тяжёлым, но мы справились. Правда, ценой крайне нежелательных потерь. К счастью, не безвозвратных. Со спутниками с самого начала договорились, что в случае ухода жизни в красную зону эвакуируются с помощью свитков. Мне и петам в случае смерти терять нечего, а для них это конец. Воин с магом эвакуировались, остались жрица и вор. Ну и я с питомцами. И нам ещё неполной командой предстояло сразиться с боссом.

- Или, может, ну её нафиг? - предложил я. - Пройдём в следующий раз.

- Лучше попробуем добить, - предложил эльф. - Всё равно уже ничего не теряем, а приобрести можем, и немало. Тут должно быть много опыта, и, возможно, выпадет что-нибудь интересное.

- Как бы я тебя самого не добила, коротышка, - неожиданно отозвалась королева вампиров. - Заодно посмотрю, что выпадет, кроме совсем куриных мозгов.

- Это кого ты, мелкая, коротышкой назвала?! - возмутился Тортук. - На свой рост посмотри!

- Я ещё маленькая, мне можно, а ты именно коротышка. Таким и останешься.

- А говорила, что не знаешь других слов, - с укоризной вставил я.

- Нет, - нагло соврала вампирша.

Пока мы мило вели беседу, занимались исцелением, глотая эликсиры. Дальше экономить не стоило, вне зависимости от результатов поход сегодня закончится именно тут. Королева вампиров не стала нападать сразу, а дала закончить.

Вообще-то нехорошо драться с маленькими девочками. Даже в игре. Только взявший в руки оружие и направивший его на тебя

перестаёт быть ребёнком, женщиной, стариком. Он превращается во врага, которого нужно уничтожить. Маленькая вампирша оказалась слишком сильной, я победил, но к тому моменту остался совсем один. Спутники, получив серьёзный ущерб, эвакуировались, петы погибли. Зато за проход этого уровня выпало четыре тысячи опыта. Всего пары тысяч с небольшим не хватало до моего следующего уровня.

Напоследок бегло осмотрел пещеру на предмет трофеев, не нашёл ничего интересного, даже учебника квантовой физики. Пожал плечами на прощанье и воспользовался свитком возвращения.

Лично я не считал оборвавшийся на середине поход провалившимся. И так успел надоесть до чёртиков, а тут законный повод отдохнуть минимум сутки. Спутники же почему-то вбили себе в головы, что подвели своего повелителя, пришлось ещё и их успокаивать.

Следующий раз полезли в пещеру лишь через двое суток. До маленькой вампирши дошли без труда, тем более что на этом уровне мобы постоянно менялись и никого из ранее встреченных не было. Как и королевы вампиров.

С другим боссом получилось справиться куда проще. Описывать, что было дальше, нет ни малейшего желания, как и вообще вспоминать об этом данже. Каждый второй день, как на работу, более месяца. Задолбало дальше некуда, почти никакого разнообразия. Всякие мелочи не в счёт.

Ну да, фараоновская золотая маска один раз всё-таки выпала, характеристики у неё оказались весьма неплохие. Как и размеры, подходила исключительно на великанов, даже в пространственном кармане хранить не стал, без сожаления оставил в сокровищнице замка. Рыжику в древнем Египте больше не повезло, ни одного кольца с хвостов у сфинксов не добыла. Они там были, но, сколько суккуба ни старалась, всякий раз каменели. Корона крысиного короля тоже один раз выпала, какие-то характеристики имела, но мне не подошла. Нет, носить мог, просто у меня теперь были артефакты и получше. Больше ничего интересного.

Ходил, как на нелюбимую работу, пока не взял тридцать пятый уровень. Питомцы за это время выросли: до двадцать третьего уровня Рыжик и до двадцать четвёртого Кейт. Оксана и Аймриэль качались по отдельности и тоже не отставали: и та и другая достигли тридцать пятого уровня. Орчик обогнал Рыжика и был теперь двадцать четвёртого. Когда только успел? Ведь кентавру не очень удобно по пещерам шастать. А энт не качался вообще, но всё же поднялся на три уровня исключительно за счёт

бонуса.

Я объявил, что теперь как минимум неделю отдыхаю, и чтобы больше никто мне не вздумал даже заикаться о прокачивании уровней и навыков. Рыжик тут же заикнулась. К счастью, меня никуда не потащила, а попросила разрешение организовать команду и качаться самой. Даже странно, обычно она не спрашивает.

Глава 4

Неделя пролетела очень быстро. Суккуба поднялась на два уровня, Кейт тоже, а Орчик, который был в их команде, всего на один. Я сам с этого дела получил аж десять тысяч очков бонуса. Оксана всего две с половиной, ведь она, в отличие от меня, только за одного питомца. Кстати, с ними были наши оборотни брат и сестра Рур и Рия. Они тоже поднялись на пару уровней каждый и были теперь двадцать четвёртого.

Мои официальные наложницы, помощницы и заместительницы драгоценнийшие Нифрита с Сапфирой стали активно намекать, что тридцать пятый уровень - это, несомненно, достижение, но не для повелителя, который раньше был гораздо выше. Поэтому не мешало бы переходить на следующую локацию, они уже и команду подобрали, и вообще нечего в постели без дела валяться.

- Вообще-то очень даже с делом, - напомнил я.

- То ночью, - ответила Нифрита.

- А днём именно без дела, - добавила Сапфира.

- И зачем только я в повелители подался? - попытался отшутиться. - Корона явно жмёт.

- Вот вернёшь сотый уровень, тогда жать перестанет.

Аргумент, конечно, убойный, но и у меня был ничуть не хуже. Царь я или не царь?! Правда, озвучивать не стал, так как прекрасно знал, каким будет ответ. Царь, поэтому иди и выполняй свои царские обязанности.

Тут мне помогли, сами того не зная, мафиозные кланы. Начали прощупывать оборону долины на дальних подступах. И я, как повелитель, просто не имел права оставить это дело без ответа. Например, в поход сходить. В разведывательный с небольшой группой.

А Сапфира с Нефритой тут останутся. Со мной им никак нельзя. Кто же ещё в отсутствие правителя будет править? Попытку подобрать команду надзирателей, в смысле охранников, я тоже пресёк на корню, как-нибудь сам выберу. Раньше с этим проблем не возникало.

Сначала собрались идти минимальным отрядом, я и Оксана. С нами, как с бессмертными, в любом случае ничего не случится.

Однако эти планы были нарушены. Эльфийка Аймриэль наотрез отказалась оставаться, пришлось согласиться. Учитывая её способность прыгнуть по следу любого портала, балластом стать не должна. Последним к отряду неожиданно присоединился эльф-коротышка Тортук.

Я сначала заподозрил, что это не его собственная инициатива. Однако очень быстро выяснил, его не неугомонные красавицы Нифрита с Сапфирой послали, а сам вызвался. Желание служить повелителю или любовь к приключениям были у него далеко не на первом месте. Тортука явно привлекала Аймриэль. Девушка поклоннику взаимностью не отвечала, но и неприязни к низкорослому не испытывала. Так он и оказался в нашем отряде.

Идти куда-то наугад я не собирался. Для начала написал в личку одному призрачному гному, который остался жить в подземельях озёрного замка. Тот сразу ответил, рассказал, что неплохо там устроился, несмотря на смену хозяев. Вернее, хозяином он теперь считал себя, а мафию чем-то вроде не слишком досаждающих паразитов.

Что самое интересное, те хоть и обосновались там более чем серьёзно, секретных подземелий с порталом и озером так и не обнаружили. Использовали только тот ход, через который мы сами когда-то в замок проникли. Построили на другом конце небольшую крепость и со временем планировали основать новый город, как и вокруг озера с замком. Все, кого я выкинул из своей долины, были переброшены туда. Народу хватало. Мафия собиралась взять под полный контроль все прилегающие земли. Вот и будет прекрасная возможность если не помешать, то замедлить экспансию.

Первой на разведку прыгнула Оксана, не стала пользоваться порталом. Зачем, если у неё там ещё с прошлого раза энт остался? Проверила и подтвердила слова гнома. За ней последовали через портал мы.

Вообще-то кое-кто предлагал мне сразу послать туда армию и захватить, вернее, вернуть свой замок.

Но я отказался, предпочтя оставить такую возможность в качестве плана "Б". Захватить-то мы его захватим и даже, возможно, удержим, но это будет настоящая война с неизбежными потерями. В случае если конфликт затянется (а он затянется), с большими потерями. Мафия уже показала, что готова гнать своих НПСов на убой не считая. Я этого не хотел и не мог себе позволить, хотя, признаюсь честно, желание вернуть своё присутствовало.

Однако необходимо быть реалистом, поэтому стратегия

планировалась совсем другая. Мафия наносит мелкие беспокоящие удары? Я тоже так умею. Тем более теперь, когда за спиной надёжный тыл. Тут мы вполне можем тягаться на равных.

Как только прошли порталом, Тук сразу пригласил нас к себе в гости. Он времени даром не терял, нашёл себе удобный угол и неплохо его обустроил. Гном есть гном и с камнем работать мог, даже будучи призраком, тем более что первый десяток уровней давно поднял.

Поболтали. Поделились новостями, Туку тоже было что рассказать, и прежде всего о жизни замка. Давно успел изучить тут всех и всё. Чем ещё привидению заняться, кроме подглядывания за живыми? Теперь мы могли появиться из ниоткуда, нанести удар и исчезнуть в никуда. Защитные системы замка при этом на нас никак не отреагируют. Очень странный факт, учитывая смену владельца.

Вернее, так сделать могли не все. Оксана, Аймриэль и Орчик. В то время как я, мои петы и эльф Тортук такой способностью не обладали. Тратить по свитку на каждый скачок тоже не хотелось. Деньги, конечно, имелись, но стоит их перестать считать, и они сразу кончаются.

Тогда гном предложил интересный выход. Оказалось, разные подземелья хоть и находились не в одной системе координат, всё-таки сообщались между собой в нескольких точках. Если воспользоваться тайным выходом прямо во двор, то он, скорей всего, перестанет быть тайным, а если в подземельях и потом выйти из них, то пусть ломают голову, как мы в том подземелье вообще оказались?

К тому же Тук нас не только этим обрадовал, он нашёл ещё кое-что. В стенах замка имелись тайные ходы с наблюдательными отверстиями почти во все комнаты, и попасть туда можно было как раз из основного подземелья. Сильнее других этой новости обрадовался наш коротышка. Класс у маленького эльфа всё-таки воровской, а тут такой простор для прокачки. Вредить врагу можно множеством разных способов, и приватизация имущества один из них. Особенно хорош, когда используется в комплексе с другими.

Вор попросил отпустить его первым. Захотел навести шороху, но так, чтобы никто не услышал, а лишь столкнулся с последствиями. Самым шиком для вора является случай, когда владелец пропавшего так и не узнает о краже или считает виновным кого-то совсем другого. Последний вариант был очень вероятен, ведь вскоре после эльфа шорох пойдём наводить мы, но уже с большим шумом. Нетрудно догадаться, кого потом обвинят во всех пропажах.

Сначала гном провёл по всем проходам Оксану, показывая ей что где и как. У двух привидений это много времени не заняло. Затем увёл низкорослого эльфа, а через небольшой промежуток времени отправились и мы. В первую очередь предупредил Рыжика, чтобы не поднимала шум раньше времени, она это дело любит. Кейт не сказал ничего, та ведёт себя, как и положено паукообразной, тихо и незаметно.

Мы шли по тайному ходу, заглядывая в разные комнаты. В замке кипела жизнь. Оно и не удивительно, мафия не так уж давно его захватила. Ещё не всё успело устаканиться, игроки и НПСы сновали туда-сюда. Среди них, пожалуй, и без всяких тайных ходов получилось бы затеряться.

Но имелись и запертые помещения, в которых никого не было, именно они нас больше всего интересовали. Вернее, содержимое, потому их и позакрывали, что хранили ценные вещи. Нет, далеко не сокровищница и не хранилище эпических предметов, но в любом случае в моём замке им понравится куда больше, чем в этом. Трюк с выносом всего не прибитого гвоздями мне понравился, и я решил его повторить. Двойная польза, даже тройная - прибыль мне, ущерб врагу, плюс психологический ущерб.

Поскольку озёрный замок был совсем небольшим (если не считать подземелий), то и комнат с добром тоже оказалось немного. Всего три. Когда обчистили первую, мне пришла в голову одна интересная идея. Раз всё равно не выйдет сохранить в тайне авторство, то почему бы не поступить наоборот? Оставить записку, например:

Мусор вывезен.

Тариф: 1000 золотых за комнату.

Перевести на мой счёт не позднее десяти дней.

С уважением, Странник.

Мелочь, конечно, а приятно.

- Можно? - спросила суккуба, указывая на дверь.

Рыжик вообще-то не против воровства, даже умение такое имеет, но заниматься им в промышленных масштабах, выполняя роль простой грузчицы, ей быстро надоело. Мне самому, если честно, тоже. Этим-то работа и отличается от развлечений.

- Ты что, в одиночку замок штурмовать собралась, или всё-таки пойдём вместе?

Суккуба не ответила, её явно устраивали оба варианта. Скорей всего, сама не знала, чего хочет больше.

- Ладно, идём вместе. Если случайно отстанешь, у тебя будет час на развлечения, потом призову. Устраивает такой вариант?

Рыжик активно закивала, ей явно понравилось. Сначала

будем драться вместе, а потом, когда мы эвакуируемся (сбежим), у неё ещё останется час на развлечения. Ага, если к тому времени жива останется.

Теперь нужно было решить, как именно выйти в люди? Прямо из обчищенного склада или через тайный ход в другое помещение? В первом случае немножко смажется эффект от ограбления. Куда интересней, если о нём узнают только после нашего ухода. Во втором случае сразу выдадим систему тайных ходов. Хотя если на виду у всех вырвемся из опустошённого склада, его и так проверят и обязательно найдут ответ на вопрос, как мы туда проникли. Поэтому можно было особо не ломать себе голову.

Рассуждать вслух иногда бывает очень полезно. Кто-нибудь из услышавших может предложить вариант решения, до которого ты сам не додумался. На этот раз именно так и произошло.

- А почему нельзя вылезти в окно? - спросила Кейт. - Тогда позже могут решить, что мы через него и залезли.

Идея мне сразу понравилась. Даже очень.

- Молодец! - похвалил дроу. - Тогда стоит оставить следы паутины и на окнах двух других комнат.

Так мы и сделали. А потом...

Это было феерическое зрелище. Представьте себе, как команда воров пытается спереть из музея антикварный шкаф, спустив его на верёвках через окно. Проделав это не спеша, деловито и на виду у всех. Свидетели настолько офигели, что просто смотрели, раскрыв рты. Мы успели аккуратно поставить шкаф на землю, спуститься самим и начать думать, как сподручнее взять и куда нести. На самом деле тащить эту бандуру никуда не хотелось. Поэтому просто тянули время, пока до народа дойдёт, что что-то тут не так, и не попытаются разобраться.

- Что тут происходит? - наконец подошёл с вопросом НПС высокого уровня.

- Шкаф несём, - ответил я.

- Куда?

- Вон туда, - указал на ворота.

- Зачем?

- А я знаю? Приказали, вот и несём.

- Кто приказал?

- Зуляба, он тут самый главный.

- Зуляба тут не самый главный, - с расстановкой, делая паузу после каждого слова, ответил НПС.

- А нам сказал, что самый, - удивился я. - Приказал никого не слушать, а любого начавшего командовать сразу посылать... к

нему.

- Стойте здесь. Я проверю.

- Стоим, - пожал плечами в ответ. - Нам-то что? Работа почасовая, можем тащить, можем не тащить, денежки всё равно идут. Тем более остальную мебель уже всю вынесли.

Не в меру подозрительный НПС ушёл проверять, а я задумался, что бы было, не попадись он нам. Так на глазах у всех и вынесли бы шкаф через ворота. Матерящиеся рабочие, несущие большую и тяжёлую бандуру, вызывают больше всего любопытства и меньше всего подозрений. Вспомнить те же "Приключения итальянцев в России", половину Питера у всех на глазах перерыли, и ничего. Вот был бы номер, если бы и у нас так получилось. Хотя вряд ли. Не заинтересуйся нами самый главный из находившихся в тот момент во дворе, подошёл бы кто-то другой.

Однако ситуация складывалась абсурдная. Мы ожидали нападения сразу, как только высунемся из окна, в крайнем случае могли подождать, пока не спустимся на землю. Ведь на грузчиков наша пёстрая компания походила меньше всего. А тут на тебе, подождите, пока всё проверю.

- Ещё чего доброго заставит тащить шкаф обратно, - усмехнулась явно думающая о том же Кейт.

- Я не потащу, - решительно заявила Рыжик.

- Тихо, девочки, успокойтесь. Подраться мы всегда успеем, а сейчас доиграем выбранную роль.

Ждать пришлось недолго. Вскоре на другом конце двора показалась небольшая толпа. Даже отсюда можно было расслышать возмущённые крики Зулябы, что он никому никуда никакой шкаф таскать не приказывал. А также угрозы кар, которые обрушатся на головы наглецов, посмевших его обвинить.

- Ты!!! - вырвалось у него. Когда увидел, кто во всём виноват.

- Ага, я. Ну теперь вспомнил, как давал заказ на перенос мебели? Или и дальше будешь утверждать, что тут ни при чём?

- Я ничего не заказывал, - сбитый с толку, ответил тот.

- Э нет, так дело не пойдёт. У меня накладные есть. Отвертеться и не заплатить на этот раз у тебя точно не выйдет.

- Задержать их всех! - вдруг скомандовал НПС.

Причём под словом "все" подразумевались не только мы, но и Зуляба. Тот этого никак не ожидал. Чего нельзя сказать о нас. Из ножен выскочили клинки и прочее оружие, на камни двора упали первые тела. Однако это была единственная наша удача. Эффект неожиданности исчерпан, и начался затяжной бой, в котором все преимущества у более многочисленного противника. Долго так продолжаться не могло, проценты жизни утекали слишком

быстро.

- Уходим! - скомандовал я. - Кейт, Рыжик, как и договаривались, остаётесь и действуете по обстоятельствам. У вас ровно час.

Вообще-то мы могли эвакуироваться к порталу, а потом домой без всяких свитков возвращения. Я в подземельях оставил половинки своего камня, а для Оксаны это вообще не имело значения. Аймриэль могла прыгнуть за любым из нас. Но в данном случае совсем не мешало замести следы. Поэтому стоило потратиться на свитки. Тем более что они и так были активированы.

Мы исчезли. Петы остались. У меня в интерфейсе сразу перестала таять жизнь питомцев, они тоже вышли из боя. Кейт, скорей всего, рванула вверх по паутине, а Рыжик либо за ней, либо придумала что-то своё. Теперь осталось ждать час, разве что петов убьют раньше. Насчёт дроу я не беспокоился. Попробуй поймай её, бегающую по стенам. А суккуба легко могла нарваться.

Пока решил разобраться с трофеями. Поскольку никаких эпических предметов там не было и в помине, я, как и положено начальнику, перебросил эту работу на плечи подчинённых. Просто вывалил всю сегодняшнюю добычу в отдельном зале и приказал рассортировать, составить списки, определить на хранение, а по необходимости и использовать. Нечего в пространственном кармане бардак устраивать, там его и так хватает. Нужно будет позже тоже на кого-нибудь свалить и эту работу. Всякого не особо ценного хлама накопилось дальше некуда.

Вдруг в интерфейсе замигал значок, обозначающий первого питомца. Надо сказать, мы уже задумывались о налаживании связи, но пока ничего похожего на личную переписку игроков не смогли устроить. Не предусматривалось такое совершенно, сколько в интерфейсе ни копался. Рыжик и Кейт сумели добиться обмена образами, но со мной это не работало. Позже нужно поискать амулеты или артефакты связи.

У петов получалось мигать своими значками в моём интерфейсе. Поэтому пока договорились об условных сигналах, сколько таких миганий что означает. Например, быстрое и непрерывное, как сейчас, срочную эвакуацию. Что я и сделал, отозвав суккубу и призвав вновь.

Мне даже стало любопытно, чего это она вдруг? Обычно дралась до конца, наплевав на потерю небольшого количества опыта в случае смерти. Передо мной предстала Рыжик, израненная, с жизнью в самом низу красной зоны и довольной

улыбкой на губах.

- И чего такая счастливая? - спросил я.

- Вот! - ответила она, показывая.

В руках у девушки находилась какая-то непонятная железка округлой формы. Без просмотра характеристик ни за что не догадаешься, что оно такое.

Название - Кольцо для питомца (особое).

Класс - редкий.

+100 сила.

+100 жизнь.

+100 мана.

+100 защита от магии.

Ограничение - носить в носу или другой части тела (кроме пальцев)

Ограничение по уровню - отсутствует.

И сразу всё понятно. Пара к колечку минотавра, причём как минимум ничуть не хуже, а то и лучше. Вроде у того характеристик больше. Только на кольцо эта штука, несмотря на название, совсем не походила.

- Ты уверена, что сможешь использовать?

- Ага. Сейчас немного выздоровлю и проверим.

Ну-ну. Уверена, но проверим. Расстраивать Рыжика мне не хотелось, тем более что её усиление это одновременно и моё. Но и "кольцо" доверия не вызывало.

Поэтому не только подождал, но и исцелиться помог до полного восстановления, лишь тогда попробовали. С первого раза не получилось, полукруглый кусок металла на кольцо похож не был и, прислонённый к крылу, сам принимать нужную форму не пожелал. А ведь именно на это и был основной расчет. В прошлый раз именно так и вышло.

- И что теперь делать? - жалобно спросила Рыжик.

Если с кольцом минотавра она экспериментировала по принципу получится - хорошо, не получится - не очень-то и хотелось, то этот артефакт уже считала своим. А тут такой облом.

- Что-нибудь придумаем, - пообещал я.

А зря. Вдруг не получится? Суккуба мне верит, как ребёнок. Не хотелось бы её разочаровывать. Ничего, как-нибудь прорвёмся.

Полез в интерфейс предмета и попытался нарыть информацию там. Иногда это получается, у некоторых даже специальный файл с инструкциями на все случаи жизни имеется, хотя чаще нет. Тут, к счастью, что-то похожее было, но лазанье по ссылкам и чтение текста, набранного очень мелким шрифтом, ничего не дало. Какая-то инструкция по технике безопасности, причём совсем не от этой вещи.

И попробуй угадай, зачем так сделано? В расчете на достаточно настырного и внимательного, который, перелопатив большое количество текста, найдёт там решение или хотя бы намёк на него? Или кто-то просто накопировал кучу несвязного текста, чтобы выглядело, будто проделал большую работу? Такое тоже бывает. Правда, нашедший подобное игрок сразу подаёт жалобу и получает компенсацию, а сотрудника ждёт наказание. Но не в моём случае. Как раз я жалобы администрации буду подавать в самую последнюю очередь.

Я всё-таки нашёл то, что нужно, именно в технике безопасности. Активация, вернее требования по технике безопасности при её проведении. Они рекомендовали делать это в присутствии целителя или иметь при себе соответствующие свитки или эликсиры. Потеря жизни от ста двадцати до ста пятидесяти процентов. Уже интересно. Правда, ни слова о том, как именно нужно активировать сам артефакт.

Вообще-то основных способов всего два. Через интерфейс, когда тебе выбрасывают табличку с предложением и ты выбираешь "Да/Нет", или кровью. Поскольку табличек не было, оставалось надеяться, что тут именно второй способ, а не какая-нибудь редкая экзотика. Но прежде чем проверять, вызвал придворного целителя и дал задание следить за состоянием суккубы.

У нас всё получилось! Даже больше, чем рассчитывали. У меня выскочило сразу два системных сообщения:

Внимание!

Выполнено скрытое задание - активация древнего артефакта.

Приз две тысячи очков опыта и сто очков славы.

Внимание!

При правильной активации, древний артефакт меняет класс с редкого на уникальный и приобретает дополнительные характеристики.

Уже интересно, посмотрел на крыло счастливой суккубы и проверил новое кольцо:

Название - Кольцо для питомца (особое).

Класс - уникальный.

+150 сила.

+150 жизнь.

+150 мана.

+150 защита от магии.

Мгновенное возвращение к хозяину из любой точки.

Телепортация на 10 метров в любом направлении (расход маны - 5 единиц прыжок).

Ограничение - носить в носу или другой части тела (кроме

пальцев).

Ограничение по уровню - отсутствует.

Очень интересно. Если мгновенное возвращение не представляет из себя ничего особенного, пета и так всегда можно отозвать из любой точки. Факт, что теперь Рыжик сможет возвращаться и по собственному усмотрению, меняет немногое. А вот с короткими прыжками на десять метров - совсем другое дело. Весьма полезное умение в бою и не только. Завязано на ману? Не страшно. Суккуба уже сейчас сможет сделать четыре скачка сразу и один после минимального восстановления маны. И это только на собственном запасе, не учитывая бонусного от разных предметов. А там у неё столько набежало, что получается почти неограниченно. К тому времени, как истратит запас, часть точно успеет восстановиться.

Разглядывание новых характеристик прервал активно замигавший значок второго питомца. Про Кейт-то мы и забыли! А прошло уже куда больше, чем договорённый час. Сразу отозвал и опять призвал пета. Хорошо, что целитель не успел никуда уйти, у него появилась новая пациентка.

- Это всё она! - показал пальцем на суккубу, когда Кейт привели в порядок. - Теперь будет тебе должна.

- Мы рассчитаемся, - пообещала не ставшая отрицать вину Рыжик.

Кстати, паучиха тоже вернулась не с пустыми руками. Добыла защиту на своё самое уязвимое место - ноги. Мало того что подходящий ей доспех - вещь довольно редкая, так ещё четыре отдельных комплекта, то есть на все восемь лап.

Поскольку все были в сборе, появилась возможность подсчитать доставшийся опыт. Кроме двух тысяч за неожиданный скрытый квест, я получил ещё три тысячи семьсот за себя. Бонусов от питомцев не было, поскольку всё делилось поровну, и они имели те же самые три тысячи семьсот, как и Оксана.

Вернее, это на момент расставания. После суккуба самостоятельно набрала ещё пятьсот семьдесят девять, а Кейт тысячу восемнадцать. Отсюда мне полагался бонус сто пятьдесят восемь. Что интересно, не участвовавший в военных действиях

эльф Тортук сумел получить очков не намного меньше, почти три тысячи. Вот что значит прокачиваться строго по своему классу, да ещё и в идеальных условиях.

В любом случае на моём личном балансе получилось пять тысяч восемьсот пятьдесят восемь очков опыта, то есть больше, чем за прохождение специальной локации. Правда, локацию за один день можно проскочить и два, и три раза и получить более-менее одинаковый результат, а тут - как повезёт, но это мелочь.

Столько добычи оттуда точно не принесёшь. Поэтому пусть только красавицы Нефрита с Сапфирой попробуют заикнуться о прокачке, у меня есть что ответить.

Тем более что озёрный замок не единственный объект, на который можно напасть. Захваченные в плен члены мафиозных кланов постепенно делились информацией о своих хозяевах. Появилось немало потенциальных мишеней. Конечно, там не будет никаких известных только нам секретных подземелий с порталами, ни, тем более, тайных ходов, делающих легко доступной почти любую точку замка. Однако и в озёрном, если начать злоупотреблять гостеприимством мафии, всё это быстро закончится. И так повезло, что вообще ничего не заподозрили.

Кейт, отступая, спустилась со стены к озеру, при этом оставила паутину. Вот и решили, что мы приплыли на лодке и проникли этим путём. Почему бы и нет? Очень правдоподобная версия, не отвечающая лишь на один вопрос. Вот они долго и разбирались в настройках камня управления, почему тот не поднял тревогу? Об этом написал Оксане гном Тук, который всё видел собственными глазами. Призрак висел невидимкой в сторонке и тихо посмеивался. Оказалось, что когда хвастался, будто на самом деле хозяин замка именно он, то не врал.

Захватил он его довольно оригинальным способом. Подменил камень управления на копию, вырезанную из той глыбы, к которой Тук был привязан. Теперь все системы подчинялись только ему, ну а мафии гном позволял думать, что именно она управляет замком. Дал камню задание выполнять все их приказы, если те не будут отменены им самим. Призраки тоже любят развлекаться.

Интересно получалось, Оксана могла проникать на любую защищённую территорию, если там прорастить ветку её дуба. Тук мог такую территорию вообще захватить, если подменить камни. Хотя сильно подозреваю, в одиночку с целым кланом таким способом долго не потягаешься. Ровно до тех пор, пока они не знают, что замок не совсем их. Потом найдут управу. В крайнем случае, камень уничтожат и поставят новый.

Глава 5

Следующий мой поход был не в Озёрный замок, да и не в тот же день. Как и не на второй. Восстановления петов мало, нужно и отдохнуть, и подготовиться. На этот раз всё сделали иначе. Выбрали несколько объектов, обсудили достоинства и недостатки каждого, отправили клановую разведку и только после анализа полученных данных определились с местом операции. Мои драгоценные красавицы сами не пошли, но и одного меня не отпустили, сумели настоять на нескольких группах поддержки.

- В конце концов, клановый спецназ тоже необходимо тренировать не только в локациях для прокачки, но и в реальных диверсионных операциях, - поставила точку Нифрита.

Зеленоглазая эльфийка была абсолютно права, и я не нашёл, что ей возразить. На самом деле и не собирался. Лишь предупредил, чтобы её спецназ не путался у меня под ногами и не вмешивался без крайней необходимости. Пообещала, даже не пытаясь возражать или торговаться, что мне сразу не понравилось. Слишком уж легко согласилась. Подозреваю, командиры отрядов получат совсем другие инструкции.

На прямой вопрос они ответили слово в слово, мол, не путаться под ногами и не вмешиваться без крайней необходимости. Ага, так я им и поверил. И то, что моё паладинское чутьё показывало - говорят правду, не сильно убедило. Ту же крайнюю необходимость можно трактовать сильно субъективно и в очень широких рамках. С другой стороны, сам виноват, выбирая столь расплывчатые формулировки.

А может, я преувеличиваю и становлюсь параноиком на ровном месте? Вижу заговоры там, где их нет. В конце концов, я бессмертный, и мне на самом деле ничего, кроме провала операции, не грозит, в то время как сами НПСы реально рискуют жизнью.

На этот раз подобрали мафиозный клан, находящийся на территории, не подконтрольной им полностью. Он расположился в городе, где было много конкурентов, таких же бандитов, только независимых, не желающих вступать ни в какие организации. Мафия уже давно и безрезультатно пыталась прибрать его к рукам. Союзников у них там было много, но все они действовали совместно ровно до того момента, пока не поступало предложение присоединиться. На него всегда следовало однозначное и категорическое нет.

Ситуация очень сильно отличалась от той, которая сложилась в Корке. Там грабь банду, сколько хочешь, все будут только стоять в стороне и радоваться. Тут, скорей всего, найдутся желающие прийти на помощь, причём точно не нам. Да и сам город куда больше, назывался он, кстати, без затей - Гуляйполе.

Зато попасть в сам город было очень легко. На входе никто не спрашивал, кто ты такой и зачем прибыл. Городской портал на центральной площади тоже никем и никак не контролировался. Правда, последнее только на первый взгляд. Разведка выяснила, что в случае массового заброса чьих-либо сил он всё-таки блокируется.

В любом случае потоки пассажиров и грузов там были немалые. Если не армия, а небольшой отряд - то запросто

проникнет внутрь никем не замеченный, разделившись на несколько частей. А если большая часть наших ещё и не состоит в клане Чёрный Единорог, то тем более.

Город был не то чтобы красивым, но точно своеобразным, смесь разных стилей, подогнанных под дикий запад. Однако я сюда не достопримечательности смотреть прибыл. Не стали терять время даром, а сразу направились в часть города, контролируемую противником. На этот раз, видимо, для разнообразия, те представились итальянской мафией, во всяком случае, на это намекало название клана Сопрано.

Оксанину ветку внутрь замка, принадлежащего вражеским музыкантам, наша разведка давно занесла. Каким образом, не знаю, не интересовался, главное, у них получилось. Дальше действовали по давно проверенному и прекрасно показавшему себя сценарию. Привидение прыгнуло внутрь, быстро выбрало подходящее помещение, активировало там свитки возвращения и вернулось к нам.

Уже через секунду мы оказались в каком-то зале. Всё нужно было делать очень быстро. Ведь сигнализация сработала ещё при первом Оксанином перемещении, и сейчас поднятая по тревоге охрана носилась по двору, выискивая постороннего. Это потому, что ветка была как раз во дворе и первый сигнал поступил именно оттуда. Теперь должен поступить второй, уже о нашем проникновении, и бессмысленная беготня обязана смениться целенаправленным поиском.

План был проработан заранее, поэтому начали действовать сразу. Первым делом передвинули один шкаф к дверям, хоть какая, а баррикада. Потом исчез эльф-коротышка, он опять собирался попытаться что-нибудь незаметно спереть, пока мы будем шуметь и отвлекать внимание. Раз у него это хорошо получается, то почему бы и нет? Всё равно при перетаскивании мебели от него толку не намного больше, чем от привидения.

Затем пошло веселье, всё не прибитое гвоздями стало отправляться в пространственный карман. Не потому, что мне это барахло сильно нужно, просто своего рода уже сформировавшийся фирменный знак. Вынесем всё, что плохо лежит, то есть вообще всё. Оставил только ещё один шкаф, ему отводилась особая роль. Возможно, получится создать ещё один знак, этот будет вообще уникальным. Кто ещё ворует мебель, вынося её у всех на виду прямо через окно? Правильно, дураков нет.

Кейт обмотала шкаф паутиной, потом закрепила её на подоконнике, и мы начали операцию. Вообще-то такой вес паучиха могла спустить и в одиночку, получится весьма

эффективно, но не так эффектно. Понятно, повторения прошлой удачи никто не ожидал. Нет, толпу зрителей мы опять собрали, только стоять, раскрыв рты, и смотреть на представление они не собирались. Нас не обстреливали из луков только потому, что хотели дождаться, когда сами спустимся.

- На этот раз точно не уйдёте! - крикнул кто-то из толпы.

- Фиг вам! - произнёс я кодовую фразу.

Шкаф сразу полетел вниз, а мы остались висеть на паутине. Да, жаль, что не рояль, но всё равно вроде бы кого-то даже придавило. Некогда было рассматривать. Мы вскарабкались обратно и скрылись в окне, через которое только что вылезли. Причины поторопиться были, в нас полетели стрелы. Несколько даже попало, но много жизни никому не сняло. Аймриэль выстрелила в ответ. Эльфийка высмотрела какую-то заманчивую цель, раз не пожалела мифрилового наконечника. Правда, и в зале, куда мы вернулись, был тупик, кто-то уже ломился в забаррикадированную дверь.

На самом деле это не имело особого значения. Изначально не планировал на этот раз совершать ничего сверхгероического. И если предстояло эвакуироваться, когда останется меньше пятидесяти процентов жизни - что ж, тоже вариант. Тем более что сумею прихватить с собой хотя бы несколько врагов.

Сначала мы держали дверной проём, потом отступили внутрь зала, потом каждый эвакуировался по мере уменьшения жизни. Когда я сам разламывал печать свитка, у меня оставалось всего четырнадцать процентов жизни. Был предпоследним. Оксана и Аймриэль уже ушли, Орчик и Кейт погибли.

В последний момент бросил взгляд в сторону окна, суккуба как раз выпрыгивала на улицу, расправив крылья. Что ж, пусть полетает. Договорённость была, как и в прошлый раз, жду час и отзываю, если сама не подаст сигнал раньше. Только Рыжик не успела, буквально через полминуты после моей эвакуации поступило системное сообщение о смерти питомца.

Значит, на этот раз у неё не получилось. Сутки теперь придётся ждать в любом случае. Как, впрочем, и для Кейт. Однако подсчитать результаты можно было сразу. Неполная тысяча очков опыта, восемьсот девяносто шесть, если совсем точно. Да и то основную часть принёс в общую копилку Тартук своей удачной кражей. Что самое интересное, вынес он не эпический предмет, а какую-то ерунду. Главное, как и откуда. Моя добыча тоже так себе, мебель и предметы быта, которые нашлись в том зале. То есть операция почти полностью провалилась.

Если кто так думает - он сильно ошибается. Результат необходимо оценивать не сам по себе, а в комплекте с

поставленной целью. Достигнута она или нет? Выполнен план? Недовыполнен? А может, наоборот, перевыполнен? Это примерно как с качеством. У китайцев оно одно из лучших. Если у них заказывают полное дерьмо, но чтобы очень дёшево, то они именно такое и делают. А раз предмет стопроцентно соответствует заказанным параметрам, значит, он стопроцентно качественный.

Так какой у нас на самом деле был план? Захватить в одиночку всё, что не прибито гвоздями, перебить всех, кто сунется, и красиво уйти, набрав много опыта, вовсе не являлось целью налёта. Хотя да, не расстроился бы, получись нечто подобное. На самом деле, пока мы открыто шумели и стягивали на себя все силы противника, главную работу делал спецназ клана, который якобы тренировался, а заодно присматривал, как бы их повелитель куда не вляпался.

То есть сработала классическая ловушка с отвлечением внимания. Любой другой противник сразу понял бы, что тут не всё чисто, только не мафия. И вовсе не потому, что они тупые, как американцы. Просто я уже не один раз вот так вламывался к ним и устраивал балаган, будучи при этом главным действующим лицом, а вовсе не отвлекающим манёвром. Даже когда совместно с "Клыками Дракона" штурмовал их бывший замок. Ведь главной целью, которой от меня ожидали, тогда было спасение Аймриэль. Что я и проделал.

Все дни подготовки к операции в город стягивались немалые силы. Не вызывающие никакого подозрения небольшие отряды наёмников, а чаще вообще одиночки. Они не занимались ничем предосудительным, не шпионили, не вынюхивали, не занимали удобных позиций, на случай если понадобится брать город изнутри. Просто пьянствовали по кабакам, как и все нормальные наёмники после удачного похода. Заводили ни к чему не обязывающие знакомства, устраивали не имеющие особых последствий драки. В общем, вели себя, как и все добропорядочные граждане.

Когда началась заваруха, были задействованы ещё два плана. Во-первых, вспыхнули сразу несколько драк в разных кабаках города. Даже несколько десятков, но об этом стало известно значительно позже. Причём драки были серьёзными, не просто мордобой, в каждой обязательно кто-то получал нож в спину или погибал как-то иначе. Тоже, в общем-то, ничего особенного, но не в таких количествах.

Практически сразу многие отряды и отдельные наёмники пожелали покинуть Гуляйполе. Власти не возражали. Они никогда не возражали. Кого-то убил и хочешь сбежать? Вот и

прекрасно! Значит, и мстить тебе будут где-то в другом месте, а не на улицах города. Такая политика, когда власти не лезут в чужие дела, многих устраивала.

И только потом выяснилось, что среди погибших были почти исключительно представители клана "Сопрано" или их гости. То есть произошедшее не случайность, а спланированная акция.

Это что касается трактирных драк, которые нанесли мафии значительный урон. А ведь у операции была ещё одна сторона. Во-вторых, те отряды, что прикрывали мой подход к замку, без дела тоже не сидели, перекрыли все пути и перехватывали спешащих на помощь. Перебили немало народа, уж это-то за случайную драку выдать было никак нельзя, никто и не пытался. План операции изначально предусматривал несколько путей эвакуации. Ушли без потерь.

Может, я не слишком умный, но одного понять не могу, зачем мафия несёт такие убытки в бесплодных попытках во что бы то ни стало заполучить меня в свои ряды?

Первоначальное заявление, что по-другому в этих потерянных землях не бывает в принципе, давно не вызывало доверия. Местные реалии показывали, что это далеко не так. Одно неприятное объяснение у такого упорства всё-таки было: очень посоветовал кто-то из администрации. Почему неприятное? Всё очень просто. Отсюда совсем недалеко до следующего шага. Могут начать выдавать на меня квесты, и если назначат достаточно высокую цену, то отбоя от желающих не будет.

Не захотят дискредитировать себя среди других игроков? Сильно сомневаюсь. Всегда смогут всё объяснить и выкрутиться. Тем более что повод у них есть железный, не придерёшься. Квест на уничтожение последнего действующего паладина Безымянного. Никто и не подумает, что настоящая причина может быть в другом.

Говорят, что мысли бывают материальными, даже в реальном мире, а уж в виртуальном.... Может, и зря я так интенсивно размышлял на эту тему. Через несколько дней произошло первое покушение. Прямо в замок, в мои покои, проник игрок. Нанёс удар повелителю на глазах у растерявшихся Нефриты и Сапфиры, после чего исчез, воспользовавшись каким-то амулетом с порталом. Не один я так умею.

Вообще чужаков в долине бывает не очень много, но и никаких запретов на посещение не существует. Торговцы, наёмники, просто путешественники, игроки хоть и редко, но тоже встречаются. За ними служба безопасности следит особенно внимательно. Ну так вот, этот ни одной из известных дорог не проходил, ни одним из официально работающих порталов тоже

не пользовался. То есть целью было именно покушение на меня, и он к нему хорошо подготовился.

Кстати, покушение вполне удалось, мне в очередной раз довелось очнуться на своей уютной полянке и полюбоваться на зеленеющую травку. Самое плохое в такой ситуации то, что однажды так и застрять можно чёрт-те где вдали от нового дома. Но точку возрождения я всё равно пока менять не намерен.

Хорошо, что давно выработал привычку оставлять половинку камня возвращения в одной из комнат замка. Не пришлось организовывать никаких экспедиций по моему спасению. Вернувшись домой, вдруг вспомнил одну вещь. В любом случае не пришлось бы. Ведь портал-таблетка давно во дворе установлен.

Расследование покушения не дало никаких результатов, убийца скрыл все свои характеристики кроме расы. То, что он человек, нам ничего не дало. С таким же успехом мог оказаться и эльфом или вообще кем угодно. С этой стороны был тупик. Отсутствие понятного мотива тоже не давало никаких нитей.

Мы, конечно, усилили охрану, но это ничего не дало, вернее никого не остановило. Ещё пять покушений подряд, совершённых разными игроками, три успешных, два нет, но и там заслуга вовсе не службы безопасности, а моя собственная. Просто успел отбить первый удар и дождаться подмоги, которая подошла почти сразу.

Ни одного из убийц не удалось поймать, четверо ушли порталами, а пятый погиб при сопротивлении. Из вещей не выпало ничего. Зато смогли прочитать на образовавшейся могильной плите имя, которое до этого было скрыто: Эрик 777. Естественно, оно нам ничего не дало. Но даже если бы кого и поймали, толк вряд ли бы вышел. Попробуй допросить игрока, когда он сам не желает с тобой разговаривать. Отключится и до свидания.

Расследование, которое провёл по нашей просьбе клан МИФ, тоже ничего не дало. В открытых источниках не было никакой информации о квесте на мою голову. В некоторых закрытых, к которым имели доступ мифовцы, тоже. За дополнительную плату проверили и те, к которым доступа не имели, но знали, к кому обратиться. Результат тот же - ноль.

Очередное, уже седьмое по счёту покушение сдвинуло дело с мёртвой точки. Вернее, не само по себе, там как раз без отличий. Убийца проник в замок, нашёл меня, ударил, я очнулся на поляне, а он успешно скрылся.

Только враг не учёл, что у нас появилась новая сыщица. Аймриэль решила воспользоваться своим талантом и прыгнуть вслед за убийцей. Идея, в принципе, интересная, только эльфийка нас забыла предупредить. Отважный, но глупый поступок. А если

по ту сторону логово банды? И даже если нет, как она собралась потом назад возвращаться? Знаменитая стрела из ветки Оксаниного дуба? Только привидение может к ней переместиться с расстояния не более нескольких километров.

Расскажи эльфийка сразу о своих планах, как минимум снабдили бы её активированным свитком возвращения, не говоря о прочих полезных вещах и оружии. В тот день не получится, и свиток пропадёт? Не страшно, на следующий день возьмём ещё один, не обеднеем. А так вытащила билет в один конец. Причём совершенно неизвестно куда.

Только Аймриэль почему-то решила, что, если она расскажет о своей идее, её могут не пустить или сильно ограничить. Это с одной стороны. А с другой, девушке очень хотелось совершить подвиг и прийти с готовым результатом. Ещё оказалась слишком хозяйственной, эльфийке было жалко расходовать свитки возвращения. Они и так не из дешёвых, а уж ей, способной телепортироваться за кем угодно прицепом и совершенно бесплатно, кажутся бессовестно дорогими.

Однако девушке сказочно повезло, убийца эвакуировался не в тайное логово, полное сообщников, не в крошечную комнату гостиницы, где и одному-то тесно, и даже не на укромную лесную поляну, где, с одной стороны, нет лишних свидетелей, а с другой, и рядом незаметно не появишься. Ничего этого или подобного. Обыкновенная скамейка городского парка, народу вокруг немного, но достаточно, чтобы стать одной из них и не бросаться в глаза наблюдаемому объекту.

Но это только одна часть везения. Выяснилось, что она переместилась в знакомый нам город, где у Оксаны есть деревце, даже два, то есть в Ариэль. Но само по себе это не главное, куда важнее то, что Оксана смогла засечь нужную ветку в сфере своей досягаемости и переместиться к ней. Дальше они действовали вместе. Вернее, работало привидение, а эльфийка лишь наблюдала с безопасного расстояния. Да и то только до тех пор, пока убийца не скрылся за дверями небольшой частной территории. Там висела скромная табличка, которую можно было рассмотреть, лишь подойдя вплотную:

Клуб Охотники за достижениями.

Вход только для членов и гостей клуба.

Глава 6

Вообще существует несколько способов проникнуть на частную территорию. Например, тот, которым пользовалась Оксана, в виде привидения телепортируясь к ветке своего дуба, если та находилась внутри. Главное достоинство - никакая защитная система не могла этому помешать. Главный недостаток

- всегда срабатывала сигнализация, предупреждая о несанкционированном проникновении. Второй способ - переместиться с помощью свитков возвращения. Недостаток тут очевиден - свиток сначала необходимо активировать, находясь уже внутри. Но были и свои плюсы. Например, сигнализация в таких случаях срабатывала, только если была специально на это настроена. Считается, что если ты активировал свиток, легально находясь внутри, значит, имеешь право им воспользоваться.

Но есть и третий способ. Как в детской загадке - когда чёрной кошке легче всего сбежать из тёмной комнаты? Почти все почему-то сходу отвечают, что когда свет выключен. Это при том, что комната и так по условию тёмная. На самом деле, конечно же, когда дверь открыта. Ну так вот, с частными территориями точно так же. Если там предусмотрена дверь, и она открыта, то легче всего пройти именно через неё. Вот Оксана свободно и прошла вместе с убийцей, которого преследовала.

Понятно, что охрана, если и не знакома с детской загадкой про чёрную кошку, то прекрасно осведомлена о самом принципе. И на всяких хитрых обладателей редких артефактов, вроде плаща-невидимки есть соответствующие амулеты. Воры и некоторые другие классы, обладающие соответствующими умениями, тоже легко отслеживаются. Ладно, вовсе не так легко, даже трудно, но тому, кто может себе позволить частную территорию, это тоже по карману. Ну а если поскупился, то сам виноват.

Но почему-то почти никто не учитывает призраков и привидений. Словно всё ещё находится в реальном мире, где в них не верит ни один нормальный человек. Может из-за того, что этих классов нет в списке выбираемых при регистрации, а всяких мобов и НПСов уже сама администрация к тебе не допустит. Не знаю, но факт остаётся фактом. Вот Оксана и прошла, пристроившись рядышком с убийцей, за которым следила.

Внутри было именно то, что значилось на скромной табличке. Закрытый частный клуб, на подобии английского, какими их обычно изображают в книгах или фильмах. Сидят за столиками эдакие джентльмены в смокингах, покуривают сигары, степенно читают газеты и мило беседуют на разные темы.

Новый посетитель, после церемонии приветствий присоединился к обществу. Неспешно, во всех подробностях рассказал об очередной неудачной попытке. Оксана сначала удивилась, потому что точно знала, эта попытка была удачной, меня в очередной раз удалось убить. Но продолжила слушать, в надежде что позже всё прояснится.

Потом разговор перешёл на обсуждение возможных ошибок и планирование следующего захода. Выбрали исполнителя и

передали амулет ему. Вот тогда-то она и узнала причину всего происходящего. Больше можно было не задерживаться, но она всё-таки послушала, что будет дальше.

Оказалась права, только зря потратила время. Тем более что играющие в джентльменов всё делали не спеша и степенно. Разговоров было много, и, возможно, очень важных, но не зная о чём конкретно идёт речь, совершенно бесполезных. Тогда приведение выбрало укромный уголок, оставило там одну из веточек своего дерева и вернулась к Аймриэль. Потом уже вместе с ней в наш замок.

Можно сказать, зря спешила, я на этот раз нее сразу возродился после смерти. Но её взяли в оборот Нефрита с Сапфирой и первыми всё выведали. Мне пришлось выслушивать историю рассказываемую уже второй раз. С одной стороны совсем неплохо, всё уже продумано и систематизировано, а с другой опускаются мелкие подробности, которые могут оказаться важными. К тому же Оксане захотелось поиграть с многозначительными паузами, каждый раз дожидаясь пока я сам догадаюсь задать наводящий вопрос.

- И в чём же причина? - спросил я, когда привидение сделало очередную длинную паузу и как бы забыло о чём только что рассказывало.

- Угадай, - улыбнулась она.

Ну вот, теперь ещё и в угадайку игру затеяла. Мои драгоценные помощницы стоят рядом и только ухмыляются. Они-то уже знают. Ну ничего, я сейчас вам планы поломаю.

- Кстати, Оксана, а как там с опытом? - резко сменил тему я.

- Каким опытом? - не поняла она.

- Как это каким? Ты ведь за шпионаж всегда больше всего получала, а тут вдруг такую операцию провернула.

- Вообще-то это я её провернула, - обиженно напомнила Аймриэль. - И опыта больше трёх тысяч очков получила, и шпионское умение сразу десятого уровня.

- Молодец, - похвалил я эльфийку. - Только в следующий раз никакой самодеятельности. Обязательно предупреждай, если вдруг что придумаешь. Договорились?

- Договорились, - пообещала Аймриэль.

- А у тебя как дела? - спросил у Оксаны.

- Тоже неплохо. Три тысячи опыта, десятка репутации и столько же славы, тайное проникновение давно подскочило до пятисотого уровня.

- Ничего себе! - удивился я. - Так высоко и всего за прогулку по частному клубу.

- Нет, конечно, - возразила девушка. - Оно у меня после

каждого проникновения потихоньку растёт. Но тут, да, скакнуло почти на сотню. А кроме того поднялась слежка до пятьдесят седьмого и подслушивание до семидесятого.

- Неплохо. Поздравляю.

- Спасибо. Но кое-кто, а конкретно ты, отклонился от темы.

- Только сейчас заметила? - улыбнулся я. - Но вообще-то ты первая начала, со своей угадайкой.

- Неужели не интересно узнать, из-за чего всё это?

- Интересно, - честно ответил я.

- Тогда угадай.

- Опять? Ты же сама знаешь, мы последнее время только тем и занимаемся, что гадаем. Пока безрезультатно.

- Но теперь появилась новая информация, - заметила Оксана.

Увидев недоумение на моём лице, пояснила:

- Название клуба тебя ни на какие мысли не наводит?

- Нет, - честно признался я. - Разве что хотят получить достижение - убийство последнего паладина Безымянного? Но вряд ли такое в игре засчитают, пока администрация не объявила официальную охоту.

- Там на стене висит устав клуба. Я мельком его посмотрела. Их интересуют не только официальные достижения, но и вообще любые редкие. И нет, убийство паладина их не интересует. Не исключено, что они даже не догадываются, что ты такой последний.

- Тогда что? - спросил я.

- Надеются, что выпадет одна редкая вещь. Именно её похищение они и сочли важным достижением, достойным клуба, - пояснила Оксана.

- Не понял, - опять признался я. - У меня куча всяких редких предметов, и ни одного, который мог бы считаться таким достижением.

- Я не говорила предмет, - поправила меня девушка.

- Тогда что?

- Вещь. В широком смысле этого слова. То есть не обязательно предмет в обычном понимании.

Я задумался, но ничего не пришло в голову.

- Ладно, сдаюсь.

- Твой пространственный карман! - торжественно объявила Оксана.

- На фига?! - удивился я. - Нет, зачем он кому-то может понадобиться, я прекрасно понимаю, но карман же надёжно привязан и абсолютно невыпадаем.

- Они считают иначе, - пояснила девушка. - Есть какой-то амулет, повышающий шансы выпадения из убитого противника

желаемого предмета, даже если тот привязан.

- Ты ещё скажи, что потом и забрать получится? - усомнился я.

Причины для таких сомнений действительно были. Мне самому однажды удалось завладеть привязанным предметом. Это когда Аймриэль убила игрока стрелой с мифриловым наконечником и тело того осталось в игре. Однако стоило ему возродиться снова, как вещь исчезла у меня даже из пространственного кармана.

- Не знаю - ответила Оксана. - Этого вопроса они не обсуждали, но не удивлюсь, если членов клуба устроит и сам факт выпадения.

Ну да, коллекционеры - по-своему извращены. Это мне прекрасно известно. Правда, чаще всего безвредны для окружающих. Почтовые марки собирают, старинные монеты, пробки от пивных бутылок, фантики от конфет, унитазы знаменитостей...

Да много ещё чего, объекты для коллекционирования могут быть самыми неожиданными. В одно время знал такого, тот собирал машинные номера. Человек кристально честный, в жизни копейки не украл, но только пока дело не касалось его коллекции. Увидев припаркованную в укромном месте машину с интересными номерами, запросто мог подойти с отвёрткой и открутить. Специально всегда её в кармане носил.

Между прочим, и я сам не лучше. Нет, ни у кого ничего не откручивал, просто ёлочные игрушки собирал. Удобное, однако, хобби. В начале декабря достал, в конце января спрятал. Остальные десять месяцев в году оно тебя никак не беспокоит, если не считать, что занимает много места. Свои извращения тоже были, как же без них. Например, мог, особо не напрягаясь, нарядить несколько ёлок. Но не просто, а так, чтобы под игрушками не было видно самих ёлок, в буквальном смысле. Один раз пробовал.

Ещё любил под украшенную ёлку сыпануть пластмассовых китайских шариков. Совсем немного, штук эдак триста или четыреста. Всего. Сам не представляю, как они у меня накопились, ведь, несмотря на всю бессистемность коллекции, вроде бы предпочитал стекло, причём желательно старое, ещё советское.

Однако я отвлёкся. Правильно меня предупреждала богиня, пространственный карман нельзя светить вообще никому. Расслабился. Сначала хоть как-то маскировал под другие артефакты, потом и это перестал делать. Зачем зря изворачиваться? Вокруг все свои, к тому же в потерянных землях

много всяких-разных штучек, любую непонятную вещь спишут на них. Вот и нарвался. Кто-то понял, чем я обладаю, и решил попытать счастья.

Коллекционеры опасны прежде всего своей непредсказуемостью. Тот же тихий филателист может купить за бесценок у ребёнка стоящую целое состояние раритетную марку, а на следующий день кому-то другому заплатить серьёзные деньги за копеечный ширпотреб, только потому, что у него именно такой нет.

Правда, по поводу следующего нападения ничего предсказывать не требовалось. Оксана подслушала планы противника, и мы теперь точно знали, кто, когда и как. Осталось подготовить ловушку.

Что можно сделать бессмертному игроку? Обычно ничего. Убить и собрать выпавшее в качестве трофеев. Всё! Оказалось, не совсем всё. У членов закрытого клуба имеется амулет, увеличивающий шансы выпадения не чего-то случайного, а желаемой вещи. Неприятная новость, но и у нас кое-что имеется.

Например, клетки, в которых сидела богиня ужаса. Игроки не боги, и их такое точно не удержит, но есть нюансы. Выскочить из игры он сможет без проблем, а просто выбраться, оставаясь в виртуале, уже вряд ли, во всяком случае, не сразу. Тут многое от уровня и имеющихся способностей зависит. В любом случае, если получится заманить, какое-то время у нас будет. И совсем неважно, что он решит, пытаться вырваться, эвакуироваться с помощью телепортации или вообще выходить из игры. Первое само по себе не просто, а для второго и третьего нужно сначала осознать, что ты угодил в настоящую ловушку. Осталось только придумать способ, как его туда загнать?

А ещё говорят, что у НПСов туго с фантазией. Они таких способов понавыдумывали, что несколько голливудских блокбастеров снять получится, и ещё идеи останутся. Особенно отличились Нифрита с Сапфирой, их комбинации были настолько многоходовыми, что любой шпион запутается, даже если к нему в руки попадёт готовый план с подробными описаниями. К сожалению, все остальные грешили тем же недостатком. Многоходовость комбинаций со множеством условий и допущений, вряд ли противник согласится следовать всем рекомендациям.

- А давайте поступим проще, - предложил я.

- Как? - спросила зеленоглазая эльфийка.

- Я спрячусь в комнате без окон и с единственной дверью. А прямо к косяку прислоним клетку, заходя в помещение, в ней и окажешься.

- А убийца будет настолько глуп, что не распознает очевидную ловушку, - хмыкнула голубоглазая красавица.

- Насчёт глуп - вряд ли, а проигнорировать может запросто. Но мы в любом случае сделаем так, чтобы никто ловушки не заподозрил.

- И каким образом?

- Поставим серьёзную охрану.

- Пока от неё не было никакого проку, - напомнила Нифрита. - Все убийцы проходили мимо невидимками.

- Вот и пускай проходит, - пожал плечами я. - Но вряд ли заподозрит, что серьёзно охраняемый объект - ловушка.

Всякие мелкие детали обсуждали ещё долго, стараясь учесть все возможные варианты. В конце концов, план был готов, осталось его осуществить, а также надеяться, что Сапфира с Нефритой не нарушат моего приказа. Зная точку выхода и примерный маршрут, они настаивали на том, что за убийцей необходимо проследить. Я был против, из опасения спугнуть. От убийства он в любом случае вряд ли откажется, но станет вести себя осторожней и обнаружит ловушку. В конце концов, девушки уступили, теперь заодно и узнаем, насколько моя власть реальна, а насколько формальность.

Глава 7

Сижу я, значит, весь из себя такой, спрятавшись в комнате с единственным входом. Снаружи серьёзная охрана из НПСов уровня сто плюс, а внутри для надёжности ещё и баррикада из мебели. Только странная получилась баррикада, не дверь подпирающая, а проходящая точно посредине помещения.

Внимание читателям! Если вы нашли этот текст не на моей странице на СамИздате, а где-нибудь на просторах инета, или тем более купили и удивляетесь некоторой сырости и не вычетанности, то все претензии к тем, кто взял без разрешения рабочий вариант с моей страницы.

Однако все желающие всегда могут написать всё, что думают мне на почту: kniazmiloslav@yandex.ru

Скучное это дело, ждать, пока кто-нибудь попадёт в расставленную ловушку. Даже если тебе заранее известны планы противника. Рыбакам, возможно, и интересно, закинул удочку и сиди, но я ни разу не рыбак. Признаюсь честно, никогда не понимал, какое может быть развлечение в том, чтобы часами пялиться на поплавок? Имею в виду тех рыбаков, которые туда именно за этим и едут, а не побухать на природе.

Пока ждал, кроме рыбалки успел поразмышлять на кучу разных тем, не имеющих к ловушке никакого отношения. В голову лезла всякая ерунда, одной из главных мыслей было -

поскорей бы. И, наконец, свершилось. В клетке материализовался очередной убийца. На самом деле не материализовался, а стал видимым.

Кстати, ещё одно свойство этих клеток, о котором мы узнали совершенно случайно. Всё невидимое там становится видимым, даже привидение. После Оксаны проверили всех, у кого были соответствующие классовые способности или артефакты, дающие аналогичный результат. Полезные оказались клетки, а если получится переделать в дверные рамки, вообще бесценные.

- Ты думаешь, эта клетка меня остановит? - заговорил убийца.

- Думаю, нет, - признался я.

Он удивлённо поднял брови. Мол, зачем тогда вообще ставил?

- Зато сделала видимым, - ответил на немой вопрос. - Тоже, согласись, результат.

- Ерунда, - отмахнулся он. - Мы перед попаданием всегда сами снимаем невидимость. Всё должно быть честно.

- Ага, заметил. Сначала подкрадываетесь, потом прицеливаетесь, замахиваетесь и за мгновение до нанесения удара появляетесь. Все ратующие за честный поединок обычно подразумевают сохранение преимуществ именно за собой и ограничение таковых у противника. А тут бац, и стал видимым, не когда сам захотел, а когда мне понадобилось. Нечестно, однако. К тому же клетка дала ещё кое-что.

- Что, например? - уже с интересом спросил он.

- Например, ты со мной разговариваешь, чего раньше не было, - охотно пояснил я.

- Это ненадолго, - нахмурился он.

- Правильно! Чего зря болтать. Девочки, начали!

Последняя фраза предназначалась Аймриэль и Рыжику, которые прятались в мебельной баррикаде. Я ещё не успел договорить, а эльфийка уже выпустила стрелу с мифриловым наконечником. Та поразила убийцу прямо в сердце.

Игрок сто восьмого уровня не тот персонаж, которого можно прикончить с одного выстрела. Даже если в качестве боеприпаса использовать такой уникальный артефакт. Девушка продолжала стрелять с пулемётной скоростью, опустошая уже второй колчан. После первого попадания все щиты снесло, и теперь каждая стрела неизбежно наносила свою толику урона. Но даже они не смогли бы остановить противника. К счастью, этого и не требовалось. Была ещё суккуба и её хвост с аналогичным наконечником. Она успела добежать и вонзить артефакт врагу в затылок.

Всё! У нас получилось! Убийца был мёртв, но его тело никуда не исчезло. Теперь нужно было срочно снять с него всё, что только можно, но не тут-то было, из комнаты в клетку не попасть. Пришлось звать помощь из коридора. Тем временем я заметил, что скрытые характеристики перестали быть таковыми после смерти. Перед нами был:

Имя - Эркюль Пуаро 13 (игрок).

Раса - человек.

Класс - вор.

Уровень - 108.

Юморист, однако. Имя с классом сочетались довольно забавно.

Охрана быстро справилась. Вскоре в клетке осталось голое тело игрока с эльфийской стрелой в сердце и хвостом суккубы в затылке. Вынимать наконечники было нельзя ни в коем случае, вернее можно, но тогда тело сразу исчезнет и вместо него останется могильная плита. На самом деле, обобранное оно нам и на фиг не нужно, но чем дольше убийца-неудачник будет оставаться в неведении относительно своего провала, тем лучше.

Ещё раз глянул на тело и не имеющую возможности отойти суккубу. У меня сразу возникла интересная идея. Если кто-то подумает о съёмках некрофильского порно, то он извращенец и нам точно не по пути. Нет, идея была куда интереснее, и причина, почему она возникла - мой взгляд, зацепившийся за татуировку на плече у Рыжика. Суккуба сделала её на днях, забыв спросить у меня разрешение. Вообще мне такие украшения на теле не нравятся, но в данном случае цель была совсем иной. Тату была сделана очень опытным мастером и давала бафы на ряд характеристик. А Рыжик у меня фанатка к любым плюсам. Но главная особенность татуировок, накалываемых мастером, проживающим у нас в городе - гарантия полной несмываемости.

Вот мне и подумалось, почему бы не отблагодарить хорошего человека за те вещи, которые мы с него сняли? Например, сделать на лбу тату на плюс один к силе. Какое-нибудь коротенькое слово. И не нужно никаких пошлых трёхбуквенных советов! Нет, слово будет всего из двух букв. Первая, допустим, "Х", а последняя "УЙ", или первая "ПИ", последняя "ДАРАС". Ну или что-то в этом роде.

Срочно приказал найти мастера и привести в замок. Пока искали, мы занялись разбором трофеев. Увы, но этот игрок оказался фанатом привязки вещей к персонажу. Абсолютно всё было не теряемым, вплоть до носков, да и носочки оказались непростыми, а дающими по плюс двадцать к скорости каждый.

К счастью, деньги привязать нельзя. Всё, что было в

кошельке, досталось нам. Чуть больше тысячи золотых. Мелочь, а приятно. Ещё раз осмотрев вещи, обратил внимание, что медные колечки, вдетые в специальные отверстия на поясе, не являются его частью, а каждое представляет собой отдельный предмет. Каждое давало всего плюс один к какой-нибудь характеристике и на фоне всех остальных редких, а то и уникальных предметов смотрелось откровенным издевательством. Ага, как те тату, которые я собирался организовать коллекционеру. Получится равноценный обмен.

- Чего-то тут явно не хватает, - произнёс я вслух.

- Амулета, - тут же ответила Оксана.

Именно его. Мы обыскали все вещи по второму кругу и ничего не нашли. Тогда я стал рассматривать сумку игрока.

Название - сумка игрока (особая).

Класс - уникальный

Уровень - 100

Защита от кражи содержимого - 100%

Защита от выпадения содержимого в случае смерти - 90%

И больше ничего. Но у меня почему-то оставалось стойкое ощущение, что амулет именно там, несмотря на то, что мы в первую очередь вытащили всё содержимое. Только, чтобы проверить эту теорию, нужно сумку кому-то отдать.

- Красавицы, не хотите попробовать взять себе? - спросил я у своих любовниц и заместительниц.

- Нет, спасибо, у нас уже есть, - ответила за обеих эльфийка.

- Тогда найдите, у кого нет, нужно кое-что проверить.

Они нашли. И я оказался прав, в сумке имелось тайное отделение, которое мог видеть только владелец. Нашлось две вещи, искомый амулет и кусок мифриловой руды. Естественно, и то и другое мы оставили себе. С мифрилом всё ясно, теперь если мне что-нибудь понадобится от колючих сестричек, смогу сделать им предложение, от которого они при всём желании не откажутся. У амулета же оказались весьма интересные характеристики, которые многое объяснили.

Название предмета - Поисковый амулет.

Класс - уникальный.

Увеличивает вдвое шанс выпадения желаемого объекта (вариативно, в зависимости от самого предмета).

Внимание! Ограничение!

Шанс выпадения других предметов уменьшается в десять раз.

Дополнительные возможности - всегда указывает направление на желательный объект.

Безопасность:

Возможность привязки не предусмотрена.

В случае смерти владельца выпадет только одиннадцатым.

Вот, оказывается, как они меня находили, где бы в замке я ни прятался. Искали не меня самого, а пространственный карман. И для чего нужны десять на первый взгляд бесполезных колечек, тоже понятно, чтобы было чему выпадать до амулета. Это не считая того, что сумка у убийцы тоже не простая, и выпадение спрятанного в тайный карман оттуда почти невозможно. Ну что ж, теперь будет моим. В пространственном кармане, который с помощью этой штуки искали, ей самое место. Как пользоваться, выясню позже, сейчас точно не к спеху.

Тем временем привели мастера, и он принялся за работу. Я сразу рассказал, куда и какие тату нужно нанести нашему гостю. Однако время вышло, и он почти ничего не успел. Вытатуировал на лбу слово на букву "ПИ" и начал работу над щекой, которая должна была украситься словом на букву "Х". Тело исчезло, оставив после себя лишь могильную плиту, амулет и десять колечек. Всё остальное пропало вместе с ним.

Обидно, конечно, но и на это, если честно, не очень рассчитывали. Хотя этот раунд мы однозначно выиграли, а не лишили победы противника, как получилось несколько раз.

Глава 8

Буквально в тот же день на крыльце перед входом в клуб появился конверт с посланием. Это Оксана его принесла. Конечно, могла и внутри на столике незаметно оставить, или наоборот, заметно, у всех на виду. Только зачем раньше времени светить такую возможность? Тем более что охотники за достижениями весьма трепетно к этому делу относятся. Возвращаются или эвакуируются не в сам клуб, а просто в город и уже оттуда пешком. Неспроста это. Не исключено, что знают о таких, как Аймриэль, способных прыгнуть по следу портала, и страхуются. Не сомневаюсь, защиту у себя приличную поставили, плюс страхуются ещё и на случай, если кто-то из них будет захвачен или банально обобран мелкими воришками.

Содержание послания было следующим:

Уважаемые члены ... клуба.

Благодарю за сотрудничество, но с сожалением вынужден сообщить, что мне придётся отказаться от дальнейшего его продолжения. В качестве оплаты своих услуг и компенсации за беспокойство оставляю себе известный вам амулет. Не благодарите, не стоит, но можете прислать инструкцию по применению.

С наилучшими пожеланиями Тёмный Властелин всех Потерянных Земель, Странник Пришедший Из Далека.

П.С. Кстати, можете гордиться. Прое... , в смысле, потерять такой уникальный артефакт - это тоже своего рода достижение.

П.П.С. В случае если вопреки этому посланию продолжите попытки, вся ответственность за последствия ложится целиком и полностью на вас.

Скажу честно, надежды на то, что они угомонятся, у меня почти не было. В сказки никогда не верил и вполне адекватно оценил ситуацию. Но попробовать решить вопрос миром всё же стоило. Ведь клуб лишился амулета, благодаря которому имелся хоть какой-то призрачный шанс выпадения уникального предмета. Пусть и на очень ограниченное время.

С другой стороны теперь могут начать охоту за своей бывшей собственностью, или попытаться выкупить. В последнем случае можно поставить главным условием, чтобы оставили меня и нас в покое.

К сожалению, мои опасения оправдались. Никто не отвечал на ультиматум и не пытался вести переговоры. Уже этой ночью на меня было совершено очередное нападение. Удачное, несмотря на

то, что в постели был не один, а с эльфийкой-рейнджером и человеком-валькирией. Но и нападавших на этот раз было трое.

То есть, на первый взгляд, паритет сил, если считать количество участников, а если уровни, то не очень. Сапфира с Нефритой вполне могли тягаться со своими противниками на равных. И с той и с другой стороны сто плюс. Давно пересечена та черта, когда десяток или больше уровней разницы перестаёт иметь значение и на первый план выходят опыт и мастерство.

Правда, всё равенство и преимущества сходят на нет, когда противник заранее подготовлен и хорошо экипирован, а ты выскочил голым посреди ночи из постели. Однако мы в игре, и тут многие вещи весьма и весьма условны. За одно мгновение вытащить из сумки всегда готовый комплект брони с оружием и сразу в него облачиться для валькирии и рейнджера не составило труда, чего никак нельзя сказать обо мне. Хотя теоретически, обладая пространственным карманом, я в этом смысле имею массу преимуществ.

Только теория всегда проигрывает, соприкоснувшись с реальным опытом. Мне раньше просто в голову не приходило складывать всё в виде готового комплекта, не было такой необходимости. При наличии настоящей опасности ложился спать в доспехах и все дела.

В общем, из нас троих я был самого низкого уровня и практически безоружным. Но это вовсе не означает, что стал слабым звеном. Отзыв и обратный призыв петов, Кейт с Рыжиком не задумываясь бросились на врага. Конечно, для одного игрока уровня сто плюс три противника, даже в сумме не набирающих эту же сотню, не проблема. Но время выиграть уже смогут, в нашем случае только это и требовалось, сигнал охране уже пошёл.

Однако противник на этот раз не таких коллекционеров прислал, а настоящих боевиков. Мои красавицы однозначно не справлялись, ни петы, ни любовницы. Жизнь у них таяла быстрее, чем у противоположной стороны. Заметно быстрее. У Нефриты уже оставалось сорок девять процентов, а у Сапфиры сорок четыре. Так и охраны можно не дождаться.

Ситуация сложилась опасная, но такого козыря, как голем, решил не светить. Поэтому, чтобы зря никем не рисковать, рванул в самоубийственную атаку. Признаюсь честно, не ожидал, но у меня получилось! Удар достиг цели и разом снёс противнику пятьдесят процентов жизни. Круто! Умение мечника постоянно растёт и за этот трюк, несомненно, подскочит.

Правда, противник тоже меня достал. Если мерить не процентами, а реальными единицами, снёс раза в два меньше,

только, учитывая нашу разницу, мне и этого хватило. Опять очнулся у себя на поляне. Травкой полюбоваться не смог, ночь на дворе. Темнота чтению системных сообщений не мешает, чем я, собственно, и занялся. Дебафы сразу пропустил, ничего особо неприятного там не было. Урон, полученный петами, тоже, обе живы, и ладно. А вот это уже интересно.

Внимание! Получено достижение - Пробиватель непробиваемого.

Вы сумели пробить защиту, которая непробиваема для игроков и НПСов уровнем ниже сотого. С этого момента вероятность пробития вами любой защиты произвольно увеличивается в пределах 2% - 20%.

Ограничение - Действует только на защиты, имеющие класс редкий или уникальный.

Неплохое достижение. Даже очень хорошее. Интересно, как мне это вообще удалось? Ага, понятно, печать Скриллы тоже сработала. Нетрудно догадаться, что без богини удачи тут не обошлось. Пожалуй, имеет смысл зайти в храм и поблагодарить лично. Заодно и печать обновлю. Узнал, что у неё есть ещё одно свойство, какими бы ни были шансы и когда бы ни выпадал последний, после обновления всё считается опять с нуля.

Ещё обнаружил, что за тот удар получил аж десять тысяч очков опыта, сотню славы и столько же репутации. Правда, половину опыта тут же сняли в качестве штрафа за смерть, но и пять тысяч всё равно много. К тому же на питомцев штраф не распространялся, и они получили свои бонусы с полной суммы. Суккубе, например, меньше тысячи до следующего двадцать шестого уровня осталось.

В общем, это нападение коллекционеров оказалось весьма выгодным именно для нас. Тем более что после моей смерти они продолжать бой не стали, а лишь убедились, что ничего не выпало, и сразу эвакуировались. Почаще бы так.

Шутки шутками, а судя по всему теперь нас в покое не оставят, и в том, что нападения станут частыми, можно не сомневаться. Проводить ответные визиты вежливости смысла не имело, у них там исключительно игроки, у нас НПСы. Любые потери будут безвозвратными, следовательно, не в нашу пользу. Разве что провести разовую акцию и разнести в клубе всё к чертям кошачьим. Идея замечательная, к сожалению, на её осуществление банально не хватит сил, даже если не будем считаться с потерями. Да и какая это показательная акция, если понесём потерь больше, чем противник?

Наёмники? Поскольку особо ценных трофеев не предвидится, наёмный отряд способный выполнить задачу, обойдётся очень

дорого. Вообще-то на данный момент я совсем не нищий, при необходимости могу нанять даже из собственного кармана. Это не считая казны пусть и маленького, но государства. Только если туда лезть после каждого покушения, никакой казны не напасёшься. К тому же у нас война с мафией всё ещё идёт, и там ресурсы, скорей всего, будут нужнее.

После очередного мозгового штурма, который не принёс особых идей, я опять предложил поступить проще. На довольно оригинальную мысль меня навело описание внутренних помещений клуба, которое сделала Оксана. Могло сработать, потому что такого пока точно никто не проделывал. Остальные отнеслись к идее скептически. Нет, в осуществимости самого плана никто не сомневался, не верили, что окончательный результат будет желаемым или хотя бы близким к нему. Но попробовать согласились.

Ровно в полдень на столе главного зала клуба появился конверт с посланием. Это был очередной мой ультиматум:

Уважаемые члены...

Поскольку вы не пожелали послушаться голоса разума и проигнорировали моё предыдущее послание, вынужден объявить, что вина за дальнейшие последствия конфликта ложится целиком на вас.

Нафига было отправлять такое письмо? Ведь оно ничего не давало, кроме демонстрации того факта, что мы в любой момент можем проникнуть на их частную территорию. Не хуже, чем они к нам. Похвастаться и припугнуть? Нет, конечно.

Настоящая причина была в другом. Привидение сразу переместилось на частную территорию, а не дожидалось под дверью, пока кто-нибудь соизволит пройти. Естественно, служба безопасности бросилась искать нарушителя, как только сработала сигнализация. Никого не поймали, но время пребывания зафиксировали и нашли конверт. В общем, всё ясно, вражеский шпион проник внутрь для передачи послания.

На самом деле Оксана активировала свитки возвращения, сколько успела. А ещё через час в клубе начали материализоваться спецназ и элитные бойцы клана "Чёрный единорог".

Сходу принялись громить мебель и вообще всё, до чего получалось дотянуться. Хозяева не успели толком вступить в бой или вышвырнуть с частной территории незваных гостей при помощи интерфейса управления. Мы исчезли так же внезапно, как и появились.

Представьте себе ситуацию. В штаб армии врывается вражеский спецназ. Дело, в общем-то, обычное, для того

нормальные государства спец-войска и содержат. Но дальше всё идёт не по привычному сценарию. В кабинете самого главного начальника сломали кресло, но не обратили внимания на открытый сейф с секретными документами. При этом в коридоре со стен посрывали плакаты по боевой и политической подготовке. После чего исчезли в неизвестном направлении.

Именно эти плакаты и были главной целью! Понятно, в клубе висели не совсем они, но не суть. Ценность была полностью соизмерима. Дипломы и грамоты, подтверждающие достижения членов клуба, секретариатом клуба и выданные. На фига они нам? Абсолютно не нужны, зато бывшим владельцам могут понадобиться.

Любой другой на их месте не задумываясь выпишет новые и украсит ими стену, но коллекционеры народ особый. В их системе ценностей это будут уже копии, которые котируются куда меньше. Нет, многие из них на самом деле копиями и хвастаются, выдавая всем за оригиналы, но тут не выдашь, слишком много свидетелей.

Поэтому отправил личное сообщение одному из членов клуба, чьи данные у меня имелись. Это было предложение встретиться где-нибудь на нейтральной территории и обсудить условия возвращения их грамот.

Пока коллекционеры думают, решил подсчитать очки, полученные в результате операции. Ничего особенного, а если сравнивать с ночным боем в спальне, то вообще мелочь. Семьсот восемнадцать мне, пятьсот десять Кейт и шестьсот девяносто один Рыжику, до уровня ей осталось совсем чуть. Оксана получила больше тысячи, но это в основном за удачное проникновение.

Не успел закончить с подсчётом, как пришел ответ. Письмо было длинное и витиеватое. Некоторые предложения приходилось перечитывать по нескольку раз, а заодно ещё и предыдущее с последующим. Это чтобы точно понять, что они на самом деле значат. Если коротко, то меня просто посылали, то есть операция провалилась, так как не достигла главной цели. Я лишь пожал плечами и отправил условный сигнал. Вступил в силу план "Б".

Может, кто помнит Торина Большую Бочку? Того гнома-завхоза, с которым я познакомился в тюрьме у мафии. Ну так вот, уже через несколько недель после возвращения замка зачем-то спустился в подвал и сильно удивился, обнаружив его там. Нет, не запертого в одной из камер и не скрывающегося по тайным ходам. Нет и ещё раз нет! Ушлый гном преспокойно командовал рабочими, что-то куда-то перетаскивающими.

Я даже забыл, зачем шёл. Большая Бочка успел за это время подняться на один уровень и сменить клан. Теперь он был из Чёрного Единорога, мало того, каким-то непостижимым образом сумел стать главным завхозом замка. Расследование не выявило за гномом никаких грехов. Честно трудился, не воровал (завхоз не воровал!!!). Имел совсем немаленькие собственные заработки, но не за мой счёт. Навёл порядок там, где ранее никакого порядка не было и не предусматривалось. Все были им довольны и считали чуть ли не незаменимым.

А Нефрита с Сапфирой чуть ли не в ультимативной форме заявили, что если вздумаю Торина уволить, то это, конечно, моё право, и никто повелителю мешать не станет, но... Вот именно, очень большое но. Тогда смогу переселяться из нашей общей постели в подвалы замка и сам выполнять обязанности завхоза, раз ценнейшими кадрами разбрасываюсь. Видимо, действительно незаменим. Страшно даже представить, какой тут раньше был бардак, если за того, кто сумел его исправить и наладить нормальную работу, все так активно заступаются.

Пришлось согласиться. Правда, с Большой Бочкой я всё равно потом поговорил отдельно и кое-что выяснил. Он мне свою большую бочку показал. Вот никогда бы не подумал, что у простого НПСа может быть персональный пространственный карман. Ладно, у очень непростого НПСа, но всё равно. Кстати, его карман был классом заметно выше, чем мой. Это было что-то. Уже хочу такой же, ага, заверните сразу два, а лучше три. И почему только Безымянный выдал мне обычный пространственный карман, а не такой, как у Торина?

Чем они отличались? Во-первых, гном мог сам попадать внутрь и приглашать с собой гостей, что очень удобно. Эту особенность мне и продемонстрировал. Во-вторых, у него было не какое-то пусть и бесконечное, но бесформенное пространство, как у меня, а строго структурированная система складов и стеллажей.

Тоже бесконечная, разумеется, и у меня, и у него можно было пихать внутрь сколько угодно и чего угодно, но в моём случае потом фиг что сразу найдёшь, кроме расположенного сверху, а в его - каждый предмет на отдельной полочке с бирочкой и инвентаризационным номером. Да ещё и автоматический каталог присутствует, который всё это заполняет и сортирует. Функция поиска тоже имеется, гугл с яндексом бледные стоят в сторонке и завидуют.

В-третьих, оказалось, что хозяин более продвинутого кармана способен видеть у других игроков и НПСов наличие менее продвинутых. Только потому Большая Бочка свой секрет и раскрыл. Потом сделал широкий жест руками и заявил:

- Если что-нибудь понадобится, обращайся, скорей всего, оно есть у меня на складах.

- Хорошо, буду иметь в виду, - кивнул в ответ. - Свисток у меня есть. Кстати, а откуда ты всё это достаёшь?

Я повторил жест гнома, обводя стеллажи. Видимо, в моём голосе присутствовали нотки подозрения, Торин сразу и с самым честным видом ответил:

- У тех, на кого работаю завхозом, никогда не ворую! Не интересно.

- А у тех, на кого не работаешь?

- Бывает, - коротко ответил он.

- Тогда у меня к тебе в будущем, скорей всего, появятся предложения.

Вот и появилось. Перед отправкой к коллекционерам в клуб вызвал завхоза и мы с ним договорились. Теперь я подал условный сигнал о начале плана "Б". Заранее согласовали простейшие коды, которыми станем пользоваться. Один свист - эвакуация, два свиста - чистка подвалов противника от всего лишнего. То есть вообще от всего.

С этим проблем не предвиделось, у Торина Большая Бочка кроме торговли и складского дела были прекрасно прокачаны шпионские и воровские навыки. Раз уж попал незаметно на чужую территорию, то всё, не найдёшь и не поймаешь. Коллекционеров ждёт весьма неприятный сюрприз.

Вернулся Большая Бочка из рейда недовольный. Вполне ожидаемо, кто же станет складывать в общий подвал лично добытые уникальные предметы? Это не клан и не какая-то организация, преследующая общие цели, а клуб по интересам. Вроде и все вместе, но одновременно каждый сам за себя. Что вовсе не помешает мстить мне лично по собственной инициативе. Таким образом, в хранилищах клуба в основном валялось такое, что самим не нужно, выбросить жалко, а продать за нормальную цену не получится. Или добытое в общих рейдах и почему-то не поделённое. Если предъявят обвинения в воровстве, я выставлю ответный счёт за чистку подвалов от старого мусора.

Гном ворчал о зря потраченном времени, но всё же признался, что попалась пара вещей, которых даже у него на складах раньше не было, поэтому, можно считать, обошёлся без убытков.

Глава 9

На следующее утро проснулся раньше обычного. Сам не знаю почему, обычно Нефрита с Сапфирой будят меня, а не наоборот. Что-то было не так. Если в обычной обстановке передвинуть, добавить или убрать какой-то предмет, то ещё некоторое время

совершенно непроизвольно взгляд будет притягивать именно он или его отсутствие. Вот и теперь у меня возникло похожее ощущение, только не получалось понять, что именно изменилось в спальне. Оно и понятно, я тут не на протяжении многих лет каждое утро просыпаюсь, ещё не привык.

Стал внимательно осматривать всё подряд в поисках инородных предметов. Вскоре взгляд наткнулся на уголок конверта, выглядывающего с ночного столика. Недолго думая, полез через Сапфиру, чтобы достать. Девушка проснулась, восприняла это продолжением вечерних любовных игр и обняла. Ни в коем случае не был против, только уже потянул средним и указательным пальцами за кончик конверта и в результате выронил его.

- К чертям кошачьим! - невольно вырвалось у меня.

- Так вот, значит, как ты реагируешь на мои объятия, - обиделась, отстраняясь,

валькирия.

- Вовсе не на твои, - сразу ответил я.

- Значит, на мои? - раздалось с другой половины кровати.

- И, конечно же, не на твои.

- Тогда на чьи? - спросила зеленоглазая.

- Не на чьи, а на что, - пояснил ей. - Ночью кто-то конверт принёс, и я его только что выронил.

Не успел договорить, а обе воительницы уже стояли посреди спальни, готовые отразить любую атаку. Только что были совершенно обнажёнными, а уже полностью вооружены и экипированы. Прошлое ночное нападение не прошло даром, подготовились красавицы на славу.

- Нифри, Сапфи, полегче, - успокоил я их. - Это всего лишь письмо.

- Всё равно может быть очень опасным, - возразила эльфийка. - Особенно учитывая обстоятельства появления.

- Тогда тем более проверять должен я. Мне-то ничего не сделается, а любую из вас может убить насовсем.

Встал, натянул штаны и заглянул под кровать, письмо лежало именно там. Не стал строить из себя сапёра, который ошибается только дважды, а просто достал и вскрыл конверт. Ничего не произошло. Возникло мимолётное хулиганское желание громко крикнуть "Бу!!!", но счёл шутку заранее неудачной и не стал. Вот если бы мы всё ещё барахтались голыми в постели, тогда к месту, а так не стоит. В конверте лежало письмо от клуба охотников за достижениями.

Уважаемый Странник...

(или предпочитаешь именоваться официальным именем

СПИД?)

Приглашаем тебя на встречу на нейтральной территории для обсуждения возникших разногласий.

Администрация клуба.

Ага, "членов" они мне вернули по полной, скорей всего, это одна из причин, по которой письмо вообще было отправлено именно так. Но не главная. Ещё продемонстрировали, что при желании смогут достать где угодно, но об этом я и так догадывался. Ведь послание с тем же успехом можно было отправить и в личку.

Кстати, время и место не указаны. Видимо, их должен выбрать я. Пожалуй, наилучшим вариантом будет трактир "У Пьяного Менестреля", но для начала стоит спросить разрешения у хозяина.

О чём я сразу ему и написал. Ведь, если бывший админ откажет, для дальнейшего планирования сначала придётся придумать другое подходящее место. Менестрель дал согласие, и я отписался коллекционерам. В личку, естественно, время официальных писем на бумаге, появляющихся в самых неожиданных местах, прошло.

Наверное, с самого открытия в трактире "У Пьяного Менестреля" не было так многолюдно. Сам хозяин находился за стойкой и прикидывался простым трактирщиком. Глянув на его характеристики, я только улыбнулся, там напротив имени значилось, что он НПС. Тоже по-своему развлекается, у себя в трактире он может всё. Бог с правами администратора. За центральным столиком с одной стороны сидели мы с Оксаной, а с другой - представители клуба: председатель и секретарь.

Имя - Тор

Раса - гном.

Класс - ассасин.

Уровень - 134.

Имя - Гена Чебурашкин

Раса - гоблин.

Класс - паладин светлых богов.

Уровень - 118.

Ну да, гном-ассасин и гоблин-паладин, да ещё и светлых богов, тоже своего рода достижения.

Весь остальной зал был буквально битком набит высокоуровневыми игроками и НПСами, примерно в равной пропорции. Игроки, естественно, те самые члены, НПСы - мои подданные. Я никого не звал! Даже пытался отговорить, не помогло. Нефрита с Сапфирой сразу заявили, что если я являюсь без силовой поддержки, то, во-первых, встреча наверняка

превратится в ловушку, а во-вторых, несолидно правителю. Вон они, кстати, за соседним столиком с двумя воинами, изображающими их кавалеров, сидят.

Все очень нервные, обе стороны ждут нападения друг от друга. Один я спокоен. Нет, никакой крутости или излишней самоуверенности в этом нет, просто более осведомлён, чем остальные. Пьяный Менестрель обещал не допустить побоища у себя в трактире, значит, опасаться совершенно нечего. Тут он в течение нескольких секунд может поднять себе уровень хоть до тысячного, хоть до миллионного. Или включить режим кабацкой драки, при которой убить друг друга затруднительно.

- У нас проблема, - начал Тор.

- В смысле у всех нас, то есть и у тебя тоже, - уточнил Гена Чебурашкин.

- И в чём она состоит? - спросил я.

- Наш клуб - это не клан и реальной централизованной власти не имеет, - начал объяснять главный. - Поэтому любое принятое председателем или советом старейших членов решение имеет скорее рекомендательную силу.

- То есть, после всего случившегося, даже если мы заключим мир, это уже ничего не изменит, - объяснил уже секретарь. - Любой имеет право продолжать, а некоторые не успокоятся. Тем более что нет никакой необходимости делать это каждый день, как работу. Сегодня один, на следующей неделе второй, потом третий и так до бесконечности. Были случаи, нескольких не самых слабых игроков довели до перерегистрации.

- Со мной этот номер не пройдёт, - усмехнулся я.

- Знаем. К тому же есть ещё одна особенность. Даже те случаи с одиночными игроками нам обошлись недёшево и прилично подпортили репутацию клуба. Прежде чем перерегистрироваться, те устроили нам весёлую жизнь. Ты хоть и слабее любого из них сам по себе, но у тебя за спиной серьёзная сила. Результат конфликта может оказаться непредсказуемым.

- В общем, ситуация почти безвыходная, - вернулся в разговор председатель.

- Почти? - уловил его интонацию я. - Значит, какой-то вариант есть? Если он предполагает, что я должен извиниться, всё вернуть и заплатить соответствующую компенсацию, то можете не предлагать.

- Было бы хорошо, но, к сожалению, нет. Суть варианта совсем в другом.

- И в чём же?

- В том самом уставе клуба, который даёт такую широкую свободу его членам.

- Пока ничего не понимаю, - честно признался я.

- Если решения совета носят скорее рекомендательный характер, то устав обязателен к исполнению, - пояснил секретарь. - А один из пунктов строго запрещает нападение на других членов клуба.

- И что?

Спросил, а сам уже догадался, куда он клонит. Председатель тут же подтвердил мою мысль:

- Мы предлагаем тебе вступить в клуб охотников за достижениями.

Мысль была интересной, это действительно снимает если не все проблемы, то большую их часть. Но для начала стоит почитать устав, а то мало ли какие там обязанности. Его мне сразу предоставили. Оказалось, почти никаких, а те, что были, совсем не обременительны. Пункт, регламентирующий конфликты между членами клуба, там тоже имелся. Что интересно, полностью их не запрещал, а сильно ограничивал, как раз предусматривал случаи вроде моего.

Однако строже всего оговаривалось вступление в клуб, они явно не гонялись за новыми членами, а строго наоборот, всячески осложняли вступление. Десять рекомендаций от простых членов клуба или две от старейших. Наличие не менее трёх личных достижений или одного уникального. Плюс ко всему причинение пользы клубу. С последней частью у меня было особенно хорошо, насчёт пользы не скажу, а с причинением полный порядок. О чём и рассказал собеседникам.

- Разве что по личным достижениям прохожу, да и то не уверен, - закончил я.

- Уж с этим-то у тебя всё в порядке, - усмехнулся гоблин Чебурашкин. - Хоть сейчас могу выписать десяток дипломов, и это только то, о чём мы знаем.

- Ладно, с достижениями разобрались, - согласился с ним. - Как насчёт остального? У вас найдётся десяток приду... в смысле рекомендателей, готовых поддержать мою кандидатуру?

- Хватит и двух. Мы с председателем. Последний вопрос тоже разрешим. Тебе недавно достался один маленький амулетик...

- Не отдам! - сходу заявил я, прекрасно поняв, что он имеет в виду.

- Так никто и не просит, - изобразил невинное удивление Тор. - Он, как и был, останется в твоей собственности, сдашь клубу в аренду за чисто символическую плату. Один золотой в год. Когда надо, пользуйся сам, всё остальное время амулет в распоряжении клуба.

Посмотрел на Оксану, та была не против. Взгляд вроде

случайно скользнул в сторону столика, за которым сидели Сапфира с Нефритой. Обе едва заметно кивнули. Перед ними на столе лежала какая-то бумага, скорей всего, тот же устав клуба.

Я и сам был не против такого решения. Просматривались совершенно очевидные плюсы. Во-первых, самый явный - прекращение никому не нужного конфликта. Во-вторых, в распоряжении клуба имелся целый ряд интересных амулетов и артефактов, к которым я получу доступ. Правда, если смогу обосновать такую необходимость при получении очередного достижения. Думаю, наверняка смогу, и это будет уже в-третьих. Ведь по правилам в случае неудачи обязуешься уступить следующую попытку другим желающим, если в клубе такие найдутся.

Теперь достаточно узнать о чём-то редком или уникальном, имеющемся у мафии, потом попробовать это захватить. Получится - хорошо, нет - ещё лучше. Коллекционеры тут же встанут в очередь, даже если многим оно и на фиг не нужно. Ведь это останется чуть ли не единственной легальной возможностью мне отомстить. Уводить у меня из-под носа все возможные достижения. Скорей всего, они даже не поймут, что я их таким образом использую, ведь до вступления в клуб занимался тем же самым, конфликтовал с мафией. Получал с этого всевозможные редкости и достижения. Теперь придётся уступать очередь членам клуба.

Поторговавшись немного для вида, я согласился.

Внимание!

Вам поступило приглашение вступить в закрытый клуб "Охотники за достижениями"

Принять? Да/Нет.

Нажал на "Да". Этим всё и ограничилось. Никаких пышных церемоний или хотя бы банкета по случаю прекращения конфликта и вступления в клуб нового члена. Лишь секретарь обещал завтра выписать почётную грамоту, которая на самом деле никакого значения не имела. Разве что захочу на стену повесить. Мол, многим нравится, и они так и делают.

- По этому поводу просто необходимо выпить! - вдруг раздался знакомый голос.

Да, с сожалением по поводу отсутствия банкета я поторопился. Это был Бухарь собственной персоной. Такому точно не откажешь. Правда, не до всех дошло, что нас посетил бог виноделия и самогоноварения. Слишком уж невзрачный аватар он выбрал. Ничем не примечательный бомжеватый мужичок, зато полностью соответствующий профессии алкаша. Кое-кто даже послал, не подумав. Бухарь не обиделся, ему не впервой.

Внимание! Доступен новый квест: Перепить бога виноделия.

Класс - эпический.

Награда - вариативная (соответствует классу квеста)

Принять? Да-Нет

Ага, мне такое уже предлагалось. Тогда отказался, и сейчас принимать не собирался. Судя по выражениям лиц, все остальные получили точно такое же сообщение.

- А я говорю, никто сегодня отсюда трезвым не уйдёт! - заявил Бухарь. - Бог виноделия - это звучит гордо. Бог самогоноварения звучало бы ещё гордее. Чтоб админы, не желающие меня переименовывать, были вечно трезвыми и мучились похмельем по утрам!!! Я ведь не только любую жидкость в самогон превратить могу, любое питейное заведение - мой храм. Повторяю, сегодня не выпущу трезвым никого!

Внимание!

Вы приняли квест.

Не можете покинуть трактир, пока не победите или способны стоять на ногах.

- Что за на фиг?! - вырвалось у меня. - Ничего не понимаю.

Вокруг раздавались похожие реплики, все были очень удивлены, но самую офигевшую морду демонстрировал Бухарь. Это явно не его работа, хлебнёт по ошибке минералки, и то меньше удивится. Я скользнул взглядом в сторону стойки. Там стоял ухмыляющийся Пьяный Менестрель. Счётчик уровня над его головой крутился с бешеной скоростью обратно к десятке. Всё ясно. Бог с правами админа решил слегка пошутить.

Глава 10

- К чертям кошачьим этого Бухаря с его печатями! - вырвалось у меня.

Голова раскалывалась от жуткого похмелья. Вспомнить, что было после начала квестовой пьянки, не получалось.

- Аферист он, а не бог.

- И печати у него фальшивые.

Голоса были трудноузнаваемые, но всё же знакомые. Морщась от головной боли, повернулся направо, там лежала Нефрита, полураздетая и в ужасном состоянии. Слева находилась Сапфира, выглядела ничуть не лучше. Красавицами девушек в данный момент назвать было затруднительно.

- А вы про печать откуда знаете? - спросил я.

- Бухарь в середине пьянки их начал всем желающим раздавать, - пояснила эльфийка. - Кто же знал, что окажется такой бесполезной?

- Может, мы просто превысили норму, после которой они перестают действовать? - предположил я.

- Не знаю. Но про нормы там ничего не говорилось, - скривилась зеленоглазая.

- А про то, что гарантированно снимает ЛЮБОЕ похмелье - было! - возмутилась голубоглазая. - Мелкий жулик он, а не бог!

- Кстати, - вдруг вспомнил я. - Квест хоть кто-нибудь прошёл?

- Вряд ли, мы вообще раньше тебя отрубились, - призналась валькирия. - Сам-то хоть что-нибудь помнишь?

- Не, - помотал головой я. - Хотя...

Воспоминания вдруг начали возвращаться, да и голова при мотании не отреагировала болью, и девушки хорошели буквально на глазах. Печати всё-таки действовали, пусть и с некоторым запозданием. Видимо, мы действительно превысили все мыслимые нормы.

Выполнить квест и перепить бога виноделия не смог никто. Это я помнил точно, потому что ближе всех подойти удалось, как ни странно, именно мне. Даже прибывших в самый разгар пьянки админов, и тех обошёл. Это если не считать Пьяного Менестреля, но его и сам Бухарь не считал.

Правда, должен признаться, это вовсе не потому, что я такой крепкий и к спиртосодержащим напиткам устойчивый. Просто жульничал. Если другим можно, то почему мне нельзя? Поначалу наливал себе лёгкие эльфийские вина из кувшина хозяина трактира, их Бухарь в гномий самогон превратить не мог, в отличие от всего остального. Поэтому и продержался дольше других. Но даже от самых лёгких эльфийских вин можно захмелеть, если потреблять их в таких количествах. Что и произошло. К середине пьянки мне было уже море по колено, и я начал пробовать всё подряд.

К тому времени в трактир как раз высшая администрация Эвриворлда явилась. Считай, владельцы игры. Народ новым гостям обрадовался, им сразу налили. Правда, те явились вовсе не за выпивкой, к счастью, и не по мою душу. Претензия была предъявлена Бухарю, требовали снять какое-то проклятие. Ага, сейчас. Бог всех алкоголиков уже находился в том состоянии, когда требовать что-либо у него бесполезно. Всех вокруг благословлял, бесплатно печати раздавал, с откуда-то появившейся голой эльфийкой на столе танцевал, администрацию к чертям кошачьим посылал.

Вообще - боги странный народ. И непредсказуемый. Даже игровые порой могут больше, чем предусмотрено правилами. Например, Бухарь, будучи ещё во вменяемом состоянии, совершенно искренне пожелал администрации вечную трезвость и такое же похмелье. А проклятие взяло и сбылось, вопреки всей технике игры. Слишком уж обиделся Иван Петрович за то, что его

не желают официально переименовывать в бога самогоноварения.

Ну сбылось и ладно. Багов в игре много, и все они после обнаружения легко устраняются административным ресурсом. Только этот божественный баг не желал устраняться. Проклятие никто не мог снять, кроме Бухаря, а он тоже не желал. Сразу слал админов куда подальше. Пока не переименуют, не снимет.

Угрозы отключить на пьяного не действуют, как, впрочем, и все остальные. Другие методы воздействия? Оказалось, у хозяев игры есть и такие. Только пьяный бог от них лишь икал и не более того. В конце концов, один из администраторов махнул рукой:

- Ладно, запишем тебя богом виноделия и самогоноварения.

Но тут уже упёрся сам Бухарь:

- Самогон вперёд!

Ещё немного поторговались, но уже без азарта. В результате пьяный бог добился своего. А за это стоило выпить! Админы хотели возразить, но не тут-то было.

- А как вы проверите, снял я или нет то проклятие? - выдал аргумент Иван Петрович. - Вдруг неснимаемое наложил? Так что до дна!

При этом каждый из админов получил по солидному кубку. Сильно подозреваю, что там находилось отнюдь не эльфийское вино, особенно в свете последних событий. После того, как ёмкости были осушены, гости уже сами никуда не спешили, а присоединились к квесту. Двое выбыли из игры довольно быстро, оказавшись под столом, а один держался неплохо. Вот он ко мне подсел и завёл беседу. Оказалось, что я неплохой парень, даже хороший, но возмутитель спокойствия и сотрясатель устоев, а это плохо. Даже очень плохо.

- Ладно, с возмутителем соглашусь, но с сотрясателем, извини, никак, - отказался от почётного звания. - Ты меня ни с кем не путаешь? С тем же Безымянным, например?

- Не путаю, - помотал головой собеседник. - Безымянного я знал лично. Помню, с ним так же, как с тобой, выпивали, может быть, внешне чуть похож, но точно не он. Открою маленький секрет, есть специальная программа, постепенно делающая жрецов и паладинов внешне слегка похожими на своих богов. Только Безымянный был куда умнее тебя. Или хитрей.

- Почему? - спросил я, стараясь поддерживать беседу, свернувшую в неожиданное русло.

- Потому что действовал не так прямолинейно, о большинстве его художеств мы узнавали уже постфактум, а о многих, подозреваю, вообще не узнавали. Это при том, что специально следили! А у тебя всё грубо, просто, прямолинейно.

Даже следить не надо.

- Ну, мне до бога пока далеко, - пожал плечами я.

- А знаешь, в чём была его главная ошибка? Ваша общая ошибка! - неожиданно спросил пьяный админ.

- Не знаю. Думал, боги вообще не ошибаются.

Я сам был ничуть не трезвее его, скорее даже пьянее, но печать Бухаря пока работала, и мыслить получалось почти связно. Возникла надежда, что собеседник сейчас выболтает что-то на самом деле важное, а не про никому не известную программу, делающую служителей внешне похожими на своих богов. И она оправдалась.

- Безымянный почему-то решил, что сможет спрятаться в потерянных землях. Наивный! Да мы в любой момент можем там всё вырубить. Хоть целиком, хоть какую угодно отдельную часть на выбор. И достать кого угодно там тоже можем. В принципе, могли бы всё исправить и включить эти якобы потерянные территории обратно в игру, но это получится слишком затратно. Проще действительно выключить и создать новые.

- Тогда почему так не сделаете? - не понял я.

- Хороший ты парень, Странник, но в бизнесе ни хрена не смыслишь, - усмехнулся админ. - Малые аномалии никому и на фиг не нужны, от них ни вреда, ни пользы. Огородили и ладно, потому как чтобы отключить, всё-таки нужно повозиться.

- А большие?

- Большие - другое дело. Каждая потерянная территория на самом деле является маленьким бизнесом кого-то из администрации или совета директоров.

Интересная информация. С одной стороны, это объясняло многое, а с другой - я почувствовал себя очень неуютно. Казавшиеся такими безопасными потерянные земли на самом деле никогда ими не были. Кому-то было выгодно поддерживать иллюзию, что они не подчинены общему игровому пространству. Вот и весь ответ. Бизнес, ничего личного. А я поверил слову Пьяного Менестреля и туда полез, хотя, скорей всего, один из мелких админов просто ничего не знал. Он-то никогда в число владельцев игры не входил.

- И чьи интересы я успел нарушить? - спросил у собутыльника.

- Пока ничьи, - усмехнулся тот. - Если бы нарушил, мы бы сейчас тут с тобой не разговаривали. Пока от твоих художеств, наоборот, прибыль только растёт.

Этим он меня сильно успокоил, немедленной угрозы не было. Но всё равно неприятно осознавать, что тебя могут в любой момент достать. Дальнейшего разговора не получилось, после

очередной кружки самогона, собеседник потерял ко мне интерес. Да и я не особо настаивал. Это сейчас всё понимаю и анализирую, а тогда уже был хорош и большую часть пропускал мимо ушей. Без печати Бухаря, скорей всего вообще ничего бы не вспомнил.

Пока вспоминал и анализировал событие вчерашней попойки, похмелье и прочие её последствия прошли окончательно. Можно было выбираться из постели и начинать новый день. Нефрита с Сапфирой, кстати, уже это сделали.

- Жаль, что никому не удалось перепить бога самогоноварения, - произнёс я.

- Это ещё кто тебе сказал такую глупость? - раздался голос сзади и чуть сбоку.

Оглянулся. Там в углу парило привидение. С Оксаной никогда не угадаешь в комнате она или нет? Кроме тех случаев, когда сама решает показаться.

- Ты хочешь сказать?..

- Да, хочу.

- Но как? Ты ведь привидение, то есть бесплотное и пить не можешь.

Девушка приблизилась, протянула руку к моему лицу пошевелила пальцами, чтобы мог лучше их рассмотреть, и вдруг щёлкнула указательным по носу. Щелчок получился довольно ощутимым, при этом привидение продолжало парить в воздухе.

- Бесплотная говоришь? - усмехнулась она. - А как тебе это?

Ещё один щелчок.

- Ладно, признаю, проглядел то, что творилось у меня под самым носом, - на чал каяться я.

При этом ловко перехватил руку, собирающуюся нанести мне следующий удар. Ладонь была самой обыкновенной, живой и тёплой. Первые несколько секунд, затем вдруг потеряла плотность, и пойманное привидение легко высвободилось.

- Я теперь на достаточно долгое время могу становиться плотной, - призналась Оксана. - Выпиваю кружку и превращаюсь обратно в привидение. Выпитый самогон, успевший стать частью меня, тоже становится бесплотным. В таком состоянии, больше ничем не удерживаемый, испаряется. Могу всё повторить снова.

- И Бухарь признал такой жульнический способ за победу? - не поверил я.

- Почему это жульнический?! - возмутилась девушка. - Ведь когда ты пьёшь, часть алкоголя тоже испаряется через дыхание. У меня этот процесс происходит намного быстрее. Ну а Бухарь, сначала вообще ничего не заметил. Когда он назначил квест нас было слишком много, а в конце он уже сам был слишком пьян. Потом стало слишком поздно, потому что система мне победу

засчитала.

Кивнул, соглашаясь. Оставалось только порадоваться за подругу.

- Что получила в качестве приза? - спросил я.

- Пока ничего. Вернее почти ничего, только уровень.

Посмотрел на характеристики девушки. Действительно уровень прибавился и теперь был тридцать шестой. А я и не заметил.

- Только уровень?

- Нет. Ещё желание. Вот и думаю, что попросить у Бухаря.

- Оживить своё дерево не хочешь? - предложил я.

- Нет, - сразу замотала головой Оксана.

- Почему?

- Я уже и так могу на некоторое время становиться полностью нормальной. Думаю, что к сотому уровню это время станет неограниченным. А если оживить мой дуб, могу сразу из привидения стать обыкновенной эльфийкой. Не хочу. Слишком привыкла к своим нынешним возможностям. Лучше не рисковать и воспользоваться пусть и медленным, но надёжным способом.

- Тогда попроси чтобы оживил не сам дуб, а все его ветки, что мы понатыкали в разных местах. Представь как Бухарь будет лично переходить от одной к другой и каждую поливать уже проверенным способом.

- Даже он столько не выпьет, - рассмеялась Оксана. - Но боюсь, нам этого никто не позволит.

- Почему? - не понял я.

- Ты что, забыл? После прорастания каждой новой ветки я получаю по уровню. А мы эти ветки сотнями втыкали везде, где только могло понадобиться.

- Ну да, администрации это вряд ли понравится, - согласился я. - Но не думаю, что они обратят внимание на ситуацию, пока ты не превысишь сотню, а то и пару. Причём не на уровень-два, а прилично.

- Главное, не когда заметят, а как потом отреагируют, - не согласилась девушка. - Лучше не рисковать. За нами теперь и так наблюдают.

В этом она была права. У бога лучше всего попросить что-нибудь другое, чтобы не оказаться у разбитого корыта.

Кроме воспоминаний о вчерашней пьянке, которые были наиболее яркими, у меня появились другие. О моей прошлой жизни в игре. Что весьма кстати, как раз о тех временах, когда только начинал исследовать эти потерянные земли. Не сам до такого додумался и не скрывался от кого-то, как сейчас. Очень ненавязчиво был отправлен сюда Безымянным.

Никаких прямых приказов своему паладину бог не отдавал, просто выдал несколько весьма выгодных квестов, на первый взгляд с запретными территориями никак не связанных. Кроме приличных призов, каждый давал ниточку к выполнению следующего, так и дошёл сначала до потерянных земель, а затем и до этой долины.

С мафией тогда, кстати, тоже довелось столкнуться, но на обычного игрока у них было куда меньше методов давления, чем на меня теперешнего. В основном только угрозы, или вступай в ряды, или проваливай. Ну и мелкие пакости, после того как их послал. Что-то более серьёзное сделать не могли, я просто махал ручкой и выходил из игры.

Воспоминания о конфликтах натолкнули на некоторые интересные идеи. Я ведь тоже в долгу не оставался, а наносил ответные удары, как правило, такие же мелкие пакости, но несколько раз удавалось причинить и серьёзный урон. Кое-что из этого можно будет повторить.

Ещё и про замок кое-что вспомнил. У меня, оказывается, было тут несколько собственных заначек. Нужно проверить, вдруг сохранились. Одна, кстати, должна быть прямо в этой спальне, вон за той статуей.

И о спальне. Я ещё раз посмотрел на Нефриту с Сапфирой, теперь уже новыми глазами. Странно, как они в моё отсутствие друг друга не поубивали? Ведь раньше постоянно так и норовили это сделать. Конфликтовали по любому поводу, если таковой находился, если не находился, прекрасно обходились без повода. А стоило мне исчезнуть, как сразу подружились и начали совместно править, во всём помогая друг другу. Чудеса, да и только.

- Красавицы, а когда вы в последний раз дрались? - спросил я.

- Давно, - ответила блондинка.

- Вспомнил? - спросила брюнетка.

- Да, - признался я. - Контраст между тем, что было, и тем, что есть, поразительный.

- А давай сейчас подерёмся, - вдруг предложила валькирия. - Может, ещё что-нибудь под впечатлением вспомнит.

- Давай, - согласилась рейнджер.

- А давай не надо, - вмешался я. - Вы мне такие больше нравитесь.

- Неужели?! - воскликнули обе.

- А я всегда думала, что тебе нравилось нас разнимать и успокаивать, - добавила Нефрита.

- Выходит, это была лишь игра, - догадался я.

- Нет, - отмахнулась эльфийка. - Что не отменяет самого

факта.

- Тебе нравилось! - подтвердила Сапфира.

Этот спор мог затянуться надолго и закончиться дракой. Правда, не между девушками, а их совместным нападением на меня, любимого. Но тут я вспомнил кое-что важное:

Обе сразу скривились, это моё воспоминание им не понравилось. И были причины.

- Не знаем, - ответила Сапфира. - Наверное, сбежал туда, откуда ты его раскопал.

- Или просто сдох, - с долей некоторого злорадства добавила Нефрита.

Огонёк был моим прошлым петом. Полудемон-полуоборотень. Мог принимать формы псевдодракона, бронированного волка, медведя и быка. Все были как боевыми, так и ездовыми. Дракон мог даже летать, правда, без ездока.

Кстати, именно за этим питомцем я в прошлый раз в потерянные земли и полез. И теперь примерно помню, где нашёл. Нужно будет обязательно проверить то место, вдруг Огонёк вернулся домой и теперь там меня ждёт.

Или Нефрита с Сапфирой сами его прогнали. С них станется, недаром морщились при одном упоминании. Демонический питомец признавал только меня, всех остальных, если они не враги, попросту игнорировал. Кроме двух моих любовниц, их почему-то невзлюбил с первого взгляда. Никогда не упускал случая устроить любой из них какую-нибудь пакость. При этом мастерски заметал следы. Какое-то время рейнджер с валькирией вообще друг на друга думали, пока не поняли, кто за всем этим стоит. Ну и скандал же тогда закатили. Впервые на моей памяти выступили единым фронтом.

Хороший был пет. Нужно обязательно сходить проверить те подземелья. Если не выйдет вернуть Огонька, попробую завести такого же.

Глава 11

(Начало)

Хорошо лежать в постели и придаваться воспоминаниям. Особенно после того, как благодаря печати бога самогоноварения исчезло вчерашнее похмелье. Но вообще-то у меня сегодня имелись кое-какие дела. Нужно было заскочить в теперь уже мой клуб и отдать им амулет. Вчера из-за пьянки просто забыл, а секретарь с председателем вырубились куда раньше.

Заодно посмотрю весь список редких амулетов и артефактов, которыми при случае смогу пользоваться сам. Часть из них принадлежит клубу, а часть, как и мой, сдана в аренду другими членами. Поэтому символическую плату в один золотой считаю

более чем справедливой. Ведь получаю куда больше, чем даю.

Потом не мешало бы и к Пьяному Менестрелю заглянуть, поговорить с ним на тему безопасности потерянных земель. Нет, никаких претензий предъявлять не собираюсь, но обсудить стоит. Вдруг ещё какая информация всплывёт. Помню, он вчера с одним из админов беседовал, наливая тому из своего кувшина, причём явно не лёгкое эльфийское. Не представляю, от чего можно захмелеть быстрее, чем от самого крепкого самогона Бухаря, но произошло именно это.

И, кстати, о Бухаре. К нему в храм тоже нужно заглянуть. У меня к богу есть предложение, от которого тот возможно, и сможет, но вряд ли захочет отказаться.

У коллекционеров пришлось задержаться куда дольше, чем планировал с самого начала. Со списком артефактов всё было в порядке, его мне выдали сразу. Прочитать характеристики каждого плюс рекомендации, как лучше использовать, можно и в любом другом месте. Дело не в нём. В клуб меня доставила Оксана, вернее половинку камня возвращения, с помощью которого я и переместился. Привидение не стало сразу исчезать. Вот в нём-то всё и дело.

Нет, никто никаких претензий предъявлять не собирался, любой член клуба имеет право приводить с собой гостей. На девушку насели с предложением тоже вступить, её возможности были оценены по достоинству, и принято решение, что в совместных рейдах весьма пригодятся. Кроме того, оказалось, что у неё имеется уникальное достижение. Квест по перепитию бога-алкоголика пока никто не выполнял, то есть она одна.

Продолжение от 17/08

Глава 11

(Продолжение)

И, кстати, Оксана очень поскромничала, заявив, что ей пока дали только уровень. По тысяче очков к славе и репутации. Умение пить, не пьянея (это явно кто-то из разработчиков пошутил, как будто такое умение нужно тому, кто способен перепить бога виноделия). Симпатии всех трактирщиков, кабатчиков и прочих работников питейной сферы обслуживания, которые обязательно нальют первую чарку бесплатно. Покровительство бога виноделия того же уровня, какое оказывается жрецам и паладинам, а также много ещё чего по мелочам.

Вот такую знаменитую личность теперь и уговаривали вступить в клуб. Оксана вроде как не возражала, но и согласие давать не спешила. В конце концов, сказала "Да", секретарь Чебурашкин сразу принялся оформлять документы.

- А вы не боитесь, что сейчас явится Бухарь и предложит отметить? - спросил их. - Я как раз собирался сегодня с ним встретиться, но желательно при более трезвых обстоятельствах.

Председатель с секретарём ничего не ответили, но оба слегка скривились. Видимо, сегодня утром ужасное похмелье было не только у меня, несмотря ни на какие печати бога. Однако никакой Бухарь не явился. Не исключено, что сам мучился похмельем. А может, наоборот, был слишком занят празднованием переименования своих обязанностей. Последнее куда более вероятно. В таком случае и мой визит к нему придётся отложить. Ничего страшного, именно это дело как раз не самое срочное.

Посещение Пьяного Менестреля не дало почти никакой новой информации. Тот честно признался, что ошибался насчёт настоящего статуса потерянных земель. О тайных заработках некоторых владельцев игры никто не знал. Засекретили даже от довольно информированных работников.

- От вас-то зачем? - не понял я. - При таком уровне контроля.

При этой фразе обвёл взглядом его трактир. Имел в виду, что любого слишком много знающего и не желающего держать язык за зубами легко могут законопатить в такую же локацию, а то и похуже.

- Наверное, для того, чтобы не воспользовались в личных целях, - ответил он.

- И как же ты воспользуешься, если абсолютно всё в игре контролируют искины?

- В том-то и дело, что там не контролируют. Отсюда и неучтённые заработки.

- А вот с этого места поподробнее, - заинтересовался я. - Значит, и меня, всё-таки, не так чтобы сильно могут контролировать?

- Тут должен разочаровать, - ответил Пьяный Менестрель. - Причём виноват в этом прежде всего ты сам. Засветился, был отмечен и теперь легко можешь быть найден.

Да, неприятная новость. Но, с другой стороны, у меня и выхода-то особого не было. Не я конфликт с мафией начинал. В основном только реагировал. Да и виноват всё-таки не я, а тот, кто мне дал наводку именно на эти потерянные земли. В других, возможно, всё иначе. Зарабатывает кто-то из админов не такими методами. Или таким же, теперь уже не угадаешь.

- Не переживай, - успокоил хозяин трактира, как будто прочтя мои мысли. - Я и твой вчерашний разговор слышал, и с другим админом говорил. На самом деле никто тебя преследовать не собирается. Пока сам сидишь в потерянных землях и никого туда

целыми кланами не призываешь.

Продолжение от 18/08

Глава 11

(Продолжение)

- А мафия?

- Это твоя проблема. Ни мешать, ни помогать они не будут. Теперь вы на равных.

- Ага, на равных, - усмехнулся я. - Там серьёзная организация, включающая в себя неизвестно какое количество бандитских кланов, и против неё я один, если не считать петов и привидения.

- Так уж и один? - вернул мне усмешку Пьяный Менестрель. - Слышал, ты там чем-то вроде небольшого государства обзавёлся. С целым гаремом из эльфиек.

- Не было никакого гарема! - воскликнул в ответ. - Да и эльфийка в секретаршах-любовницах всего одна.

- А государство?

- Да какое государство?! - возмутился я. - Так, небольшая локация. Меня даже королём не назначили. Говорят, что никак не раньше сотого уровня. Пока только повелителем обзывают.

- Ну так качайся, - пожал плечами тот. - Никто ж не запрещает.

Ну да, не запрещают. Вся беда в том, что и противник тоже будет качаться. А ещё Пьяный Менестрель на этот раз не дал мне никаких советов или интересных артефактов, которые могут помочь. Я, конечно, не просил, но надеялся. Поэтому ушёл почти ни с чем. Лишь с заверениями, что в потерянных землях мне кроме местной мафии опасаться нечего. Что, в общем-то, тоже ничего. Можно будет действовать без опасения, что придёт лесник и всех разгонит.

Глянул на карту города. Хотел узнать, где тут ближайший храм Бухаря. Не рассчитывал застать бога на месте, но всё же решил посмотреть. Заодно и дорогу узнаю.

Повезло. Думал, придётся обращаться к жрецам или к статуе бога, в надежде, что послание будет передано или он сам меня услышит (всё-таки не простой прохожий с улицы, а отмеченный печатью). Не пришлось, Иван Петрович присутствовал в храме собственной персоной. С самым грустным видом сидел прямо на алтаре и попивал из бутылки. Меланхолически настроенный бог не самый лучший вариант. У такого что-либо просить бесполезно. Но раз пришёл, решил попробовать:

- Почти не надеялся тебя тут застать. Думал, празднуешь новые обязанности.

- Не с кем, - отмахнулся тот.

- Как это не с кем? - искренне удивился я. - Почему-то был

уверен, что желающие найдутся. Выпить на халяву редко кто отказывается.

- Нашлись, а толку-то?

- Не понял, - честно признался я. - Обычно поставка выпивки всей честной компании для тебя проблемой не являлась.

- И сейчас не проблема! - возмутился бог. - Но для такого праздника этого мало. Нужен новый храм.

- Так воздвигни, - пожал плечами я.

- А на это у меня нет полномочий, - вздохнул Бухарь. - Даже уговаривать не имею права. Ну, почти не имею. Кое-кому намекнул, даже пообещал неплохие бонусы. Гномы, например, согласились. Только бородатые коротышки народ неторопливый, обстоятельный. Раз обещали храм построить, значит, построить. Только неизвестно, когда хотя бы начнут.

Про бонусы мне сразу понравилось. Я ведь сюда на самом деле не про сбои в работе печатей поговорить пришёл, а именно по этому вопросу. И тут выходит, что имею шансы не только получить желаемое, но и премию за это.

- Ты знаешь, я совершенно случайно стал правителем небольшого государства. Городок, крепость, несколько замков поменьше, горная долина и всё такое. Даже несколько храмов имеется. И ни одного Бухарю. Вот и думаю, какому богу храм нужнее моим подданным, виноделия или самогоноварения?

Внимание, вам доступен новый квест:

Первым поставить храм богу самогоноварения Бухарю.

Награда - на выбор.

Срок - минимальный.

Штраф за невыполнение - не предусмотрен.

Принять? Да/Нет

Продолжение от 19/08

Глава 11

(Продолжение)

Интересный квест, особенно награда, которую можно выбрать самому. Однако и остальных возможностей упускать не стоит. Поэтому, прежде чем нажать "Да", я спросил:

- А что это за бонусы, о которых ты намекал другим претендентам на строительство твоего главного храма? Не бойся, можешь говорить прямо, без намёков, ведь это не ты меня уговариваешь, а я тебя спрашиваю.

- Бонусы могут быть разными, - ответил тот. - В первую очередь, конечно, связанные с моей основной специализацией. Тут вообще можешь выбрать что угодно без ограничений, кстати, именно так и советую поступить. Не трать главный приз, его выдаю не я, а система, пусть и с моей помощью. Там возможности

куда выше.

- А во вторую? - спросил я, желая получить как можно больше информации.

- Во вторую очередь могу предложить кое-что из редких вещей, которых ты даже в своих потерянных землях не найдёшь. Но предупреждаю сразу, все б/у, ещё с тех времён, когда жил на свалке, привычка осталась откладывать всё, что может пригодиться. Позже покажу свою коллекцию редких и уникальных предметов. Сможешь взять три любых по своему усмотрению.

Предложение было более чем щедрым. Собрался принимать квест, но кое-что вспомнил и задал ещё один вопрос:

- А как быть с теми, кто примет участие в строительстве храма?

- Ничего особо ценного не обещаю, но без внимания не оставлю, - подтвердил бог.

Мне хватило и этого, ни на что особенное тут и не рассчитывал. Зато теперь смогу привлечь к строительству и посторонних, из тех, кому хватит божественного внимания.

Выпив на прощание стакан, предложенный хозяином храма (по-другому от Бухаря не уйдёшь), сразу телепортировался к себе в замок (чтобы второго не налил). Ещё успел отметить, что бог самогоноварения подсунул вовсе не свой любимый самогон, а что-то совсем не крепкое, как меня догнало системное сообщение:

Внимание!

Получены Бафы на следующие характеристики и умения:

Ораторское искусство +100

Убеждение +100

Управление +100

Строительство +100

Теология +100

Время действия до окончания последнего квеста.

Интересный баф, то, что как раз на те умения, которые необходимы или полезны при строительстве храма, ничего удивительного. Странно другое, раньше у меня таких точно не было. Заглянул в характеристики. Уже были, все имели по единице, то есть вместе с божественным бафом по сто одному.

Позвал своих заместительниц и объявил о начале стройки века. Против самого храма девушки не возражали, размеры же планируемого сооружения их слегка смущали.

- Зачем такой большой? - удивилась эльфийка.

- Бухарь не слишком могучий бог, даже откровенно слабый, - добавила Сапфира. - Ему по статусу положен храм куда меньший, чем у других богов.

- В крайнем случае, такой же, - подвела итог Нефрита. - А то

ведь и другие боги могут потребовать себе чего-то грандиозного.

- Действительно могут? - удивился я.

- Прямо нет, а косвенно да. С одной стороны, навыдают выгодных квестов на строительство храмов, а с другой, сначала сократят любую свою помощь, а позже могут и вредить по мелочам. Или скорее начнут более охотно помогать врагам, что то же самое.

- А это идея! - воскликнул я. - Почему бы не построить грандиозные храмы всем заинтересованным богам? Не по собственной инициативе, конечно, а хорошо поторговавшись и получив выгодные квесты.

- Не считая финансов, которые на это понадобятся просто огромные, в городе нет лишнего места, - ответила эльфийка. - Даже для одного храма, не говоря уже о нескольких.

Продолжение от 20/08

Глава 11

(Продолжение)

Чтобы не спорить, заместительницы притащили меня в зал с большой рельефной картой города. Это при том, что любой из нас может вызвать из интерфейса куда более подробную. Я не сопротивлялся. Логику женщин и НПСов и по отдельности бывает трудно понять, а уж вместе... Хочется им для наглядности так? Пускай делают.

Глянув на карту, почему-то вспомнил строчки из сказки про Федота стрельца, удалого молодца.

Раздобудь к утру ковер -
Шитый золотом узор!..
Государственное дело -
Расшибись, а будь добер!
Чтоб на ём была видна,
Как на карте, вся страна,
Потому как мне с балкону
Нет обзору не хрена!

Задумавшись, вдруг понял, что смогу повторить наизусть всю сказку. Странно, никогда её специально не учил и даже слушал полностью всего один раз. Вот же выверт памяти, лучше бы что-нибудь более полезное вспомнил.

Стоп! А вдруг я теперь все прочитанные книги наизусть вспомнить смогу? Или хотя бы стихи. Попробовал первое попавшееся. Незнакомка Блока вспомнилась сразу и целиком. Хотя это ничего не доказывает, я обеих незнакомок ещё в школе выучил и сразу после получения оценки не забыл. Тут нужно проверить на чём-нибудь другом, чего точно не учил. Например, Пушкинский Евгений, который Онегин. Ага, не получилось даже

вспомнить то письмо Татьяне, которое нас заставляли зубрить, не говоря уже обо всём романе в стихах. Экспериментально подтвердилось, что в памяти всплыла далеко не вся школьная программа по литературе.

- Ну, так куда ты собираешься впихивать храм? - отвлекла меня от размышлений Нефрита.

Да, зеленоглазая права, некуда. Город имел треугольную форму и это вовсе не задумка архитектора, а условия рельефа местности. Его построили в самом узком месте долины. На вершине крепость, две стороны в виде неприступных скал и основание - стена. С точки зрения безопасности - идеально. Подойти можно только с одной стороны, которую очень удобно оборонять. Там даже стену не обязательно было строить, город расположили на каменной террасе, возвышающейся над ещё одной такой же. Но были и свои недостатки, главный - теснота. Даже маленький храм некуда было втиснуть, не говоря уже о грандиозном, на который я замахнулся. До того, как отвлечься на литературу, я как раз думал о размерах своего города. Его вполне можно было увидеть весь целиком с балкона.

- Проблема, - произнёс, размышляя. - А если сюда?

Ткнул пальцем выбранное место. Обе заместительницы синхронно покачали головами. После чего Сапфира пояснила:

- Кто строит храмы за городом?

- Почему сразу за городом? - возмутился я. - Нам вообще давно пора расширяться. Огородим вторую террасу стеной, сразу много места появится, там не только Бухарю, а ещё десятку богов храмы поставить можно.

- Если десятку, то для самого города там места не останется. То есть, толку от расширения - ноль, одни убытки. И кстати, о деньгах. На один храм, даже на стену мы как-нибудь наскребём, но на что-то ещё - точно нет.

- Деньги достанем, - отмахнулся я. - Насчёт бесполезности комплекса для города ты полностью неправа. Это же ещё один рубеж обороны, к тому же какой. Штурмовать храмы - не самая хорошая идея. Боги могут обидеться и выступить на нашей стороне. Ну а что до расширения, которого не будет, никто не запрещает занять и третью террасу. Тоже стеной огородим и места сколько угодно. Его там вдвое больше, чем на первой и второй, вместе взятых. Город вырастет раз в десять как минимум.

- Зачем так много? - спросила Сапфира. - Не стоит бросаться из одной крайности в другую.

- Это, кстати, решит ещё одну проблему, которая непременно возникнет, даже две, - продолжил я. - Первая - где разместить строителей? Вторая - куда девать тех мастеров, которые захотят

остаться у нас по завершении всех работ. Выделим место в нижнем городе, пусть строятся и селятся. Кстати, хорошее название! Как вам? Нижний город, средний город (храмовый) и верхний город.

- Деньги, - попыталась остудить одним словом мои наполеоновские планы эльфийка.

Новости по "Танкисту".

http://kniazmiloslav.ru/novosti/novosti-po-tankistu.html

Продолжение от 21/08

Глава 11

(Окончание)

Однако было уже поздно. Остапа понесло. Потом, и при трезвом размышлении идея мне нравилась.

- Деньги где-нибудь достанем, - заявил я. - К тому же не за один же день всё это построим.

Вообще-то в игре всё это действительно можно было построить за один день, даже за один час. Выбирай картинку из каталога и плати, всё тут же появится на указанных местах. Можно даже просить, чтобы обязательно без крыльев и с перламутровыми пуговицами. Подгонят в лучшем виде. Все, кто не качает умение строителя, именно так и делают.

Однако тут было две проблемы. Во-первых, те самые финансы, которых даже на один храм едва хватит. Во-вторых, мы в потерянных землях, и тут нельзя просто обратиться к администрации и заказать по каталогам всё, что нужно. Правда, обладая новой информацией, подозреваю, что именно это не проблема, скорее даже наоборот. Найти выход на того из админов, который тут делает бизнес, и всё можно решить. Скорей всего, даже в более широком ассортименте, чем в обычных игровых пространствах. Но опять же, деньги.

Кроме обычного заказа готовых объектов по каталогам, был и другой способ строительства. Прокачивай навыки и строй. Выходило намного дешевле, но очень затратно по труду и времени. Естественно, в одиночку город не построишь, сколько ни качайся, тут надо собирать единомышленников или нанимать специалистов.

И, кстати, о них, кто на стройке самый главный? Нет, не инженер, и не архитектор, и даже не вахтёр (хотя этот-то как раз себя самым главным в любом заведении и считает). Нет, не один из них, а прораб. И одна кандидатура у меня имелась. Любой гном просто обязан разбираться в строительстве, даже если по основной специальности он кузнец или, например, завхоз. Последний в прорабы как раз идеально подходит.

Я собирался уговорить на это дело Торина Большую Бочку.

Как понял, личность он увлекающаяся, и если заинтересуется, то, скорей всего, многие материалы из своих бездонных запасов продаст со скидкой. А если повезёт, то на общее дело вообще свою кубышку растрясёт. Тем более что она у него большая.

Не бесплатно, конечно же, тут необходимо гнома лично заинтересовать в успехе предприятия. Храм даже такого уважаемого гномами не гномьего бога, как Бухарь, его вряд ли заинтересует, а расширение города очень даже может быть. Особенно если пообещать какую-то часть нижнего, лично ему. В такой ситуации Большая Бочка из наёмного работника превратится в партнёра, а это совсем другой уровень отношений.

Я, конечно, рассчитывал, что уговорю хитрого НПСа, но получилось намного быстрей и проще, чем думал. Гном выслушал предложение, кивнул и согласился. Уговаривать и придумывать аргументы не пришлось.

Торин Большая Бочка оказался куда более полезен, чем я мог представить. У гнома были связи, много и самых разных. В том числе и с представителем администрации, который контактировал с мафиозными кланами. То есть не требовалось никаких поисков, можно сразу налаживать связи.

Нельзя рассчитывать, что кто-то ради твоего дела залезет в кубышку, если ты не собираешься хорошенько потрясти свою. Я собирался, однако учитывая, что она была не единолично моя, а наша, сначала стоило посоветоваться с Оксаной. Та не возражала, мало того, ещё добавила. Оказалось, в свободное время привидение качала поиск кладов, немного, но кое-что нашла.

Однако куда больше меня удивило, когда в общую копилку довольно значительную сумму внесла Рыжик. Суккуба тоже искала клады, и ей повезло куда больше. Откладывала эти деньги на чёрный день, а скорее на покупку предметов с приличными плюсами на разные характеристики. Но как только мне понадобилось, принесла.

На данный момент в моём распоряжении было более двух миллионов золотых. Вроде и знал, но как-то не задумывался. В реале я такими деньгами не разбрасывался. Да чего уж там, в реале у меня таких денег никогда и не было. Ведь один золотой Эвриворлда свободно конвертировался в один евро по твёрдому курсу. В игре же собирался потратить почти всю сумму, да ещё подумывал, не продать ли что-нибудь ненужное из запасов, скопившихся в пространственном кармане?

Глава 12

При наличии таких денег можно было просить у Торина Большой Бочки контакт с администрацией. Не то чтобы я собирался тут же покупать готовый храм, но приценится стоило.

К тому же имелась и вторая цель: став клиентом, который приносит прямую прибыль, я себя с этой стороны хоть как-то обезопашу.

Естественно, по первому требованию никто из членов совета директоров Эвриворлда ко мне не прибежал. Админа рангом пониже тоже присылать никто не собирался. Явился НПС, тоже гном. Тут всё ясно, у Торина Большой Бочки контакт был налажен с соплеменником.

Имя - Морин - Новый Золотой.

Раса - гном.

Класс - торговец.

Уровень - 101.

Разговор у нас получился чисто деловой. Объяснил, что хочу строить храм новому богу, вернее старому, но получившему новые обязанности. Пока один, зато большой. А храм, особенно столь уважаемому божеству - это наплыв паломников. Следовательно, придётся расширять город, тем более - давно пора, а то он тесноватый получился. Да и замок, не исключено, придётся подновить, оборону там увеличить и всё такое. Поэтому для начала хотелось бы посмотреть каталог предлагаемых товаров и всё такое. Ознакомлюсь с ценами и решу, что брать сразу, а на что придётся деньжат поднакопить.

Гном не возражал, а сразу скинул мне требуемый каталог, только предупредил, что все товары имеют две цены. Большая - за готовое изделие с установкой, меньшая - за чертежи и сертификацию для личного строительства. Меня такая дифференциация цен только радовала.

Глянул список, и мне аж поплохело. Не тысячи и не десятки тысяч, а миллионы наименований. Потом поплохело ещё раз, когда обратил внимание на цены, куда ни глянь, сплошные нули. К сожалению, нулей у каждого ценника было многовато. Вспомнился юморист, который хотел американский фотоаппарат и японский магнитофон, но на те деньги, которые у него были, мог купить только батарейки от первого и шнур от второго. И куда потом всё это вставлять?

Вот и я оказался в похожем положении. Даже хуже. Ведь тот юморист мог на те же деньги купить отечественные фотоаппарат с магнитофоном, и ещё на плёнку с кассетами хватило бы. У меня такого выбора не было. Сразу решил отдать этот талмуд прорабу, пусть разбирается. Тем более что у Торина есть опыт работы с каталогами. Но для начала сам полистал наугад. Быстро нашёл поисковую систему и смог делать это более целенаправленно.

Из любопытства глянул на порядок цен на замки вроде моего. Нашёл точную копию. Увидев цену, офигел ещё раз, дважды

пересчитал нули, второй раз загибая пальцы, чтобы не сбиться. Девять нулей со скромной цифрой восемь впереди. Дороги в наше время воздушные замки. Очень дороги. А вообще объект был весьма и весьма интересен.

Название -

Класс - уникальный.

Полные характеристики замка напишу позже. Если читатели посоветуют интересные пункты, буду благодарен.

Особенно обращала на себя внимание приписочка возле цены. На обычных игровых территориях не продаётся. Значит, желающие платить миллиарды всё-таки есть. И я теперь, кстати, тоже миллиардер. Теоретически. Очень теоретически.

Решил дальше не мечтать и набрал в поиске храмы. Их было много, но все делились на три варианта. Во-первых, универсальные. То есть берёшь стандартный храм, посвящаешь нужному богу и готово. Даже отделка специальная не нужна, божество само позаботится. Этот вариант, понятно, являлся самым бюджетным. Во-вторых, специальные. То есть для каждого из богов Эвриворлда была разработана целая линейка храмов. Эти никому другому посвящать нельзя. В-третьих, без крыльев и с перламутровыми пуговицами. То есть выбираешь любой из готовых вариантов и говоришь, что необходимо убрать, а что добавить.

Из любопытства глянул на линейку храмов для Безымянного. Никто её не стёр, но везде возле цены стояло предупреждение, что для обычных игровых территорий не продаётся. Интересно, выходит, для потерянных земель можно? У богатых свои причуды, и если кому понадобится бездействующий храм - его право. Интересная точка зрения.

Будь у меня лишние деньги, обязательно поставил бы в центре города. Но пока их нет, и с такими грандиозными планами вряд ли появятся. Пора отдавать каталог Большой Бочке и с ним думать, что лучше выбрать.

Выйдя на балкон, откуда не видно ни хрена, я кое-что всё-таки увидел. Не просто так, конечно, а с помощью амулета, заменяющего бинокль. Стройка уже кипела вовсю, только почему-то не на второй террасе, где планировалось поставить пьяный храм, а ниже. Или строители уже успели приложиться к соответствующему источнику и место перепутали?

Присмотревшись повнимательней, понял, что активно застраивается тот участок третьей террасы, который был обещан гному-завхозу. Самый левый край впритык к горной границе города и долины. Логика выбора была совершенно прозрачна. Гномы позже выдолбят проходы в скалах и увеличат свою

территорию как минимум вдвое.

Решил сходить посмотреть, но, прикинув расстояние, сразу передумал, получалось несколько километров. Когда всё построим, город вырастет более чем прилично. Вызвал Рыжика, отдал ей половинку камня возвращения и приказал слетать отнести. Вскоре я был на месте. Разглядывая бурную деятельность, которую развил Торин, вспомнил картинку из старого журнала. Трое строителей кладут кирпичную стену, двое ещё на первом этаже, а рядом третий где-то далеко вверху.

- Ударник? - спрашивает подошедший корреспондент.

- Нет, - отвечают строители. - Какой на фиг ударник, просто ему пообещали квартиру в этом доме на девятом этаже.

Вот и Торин Большая Бочка принялся активно застраивать обещанную ему часть города. Капитально и на совесть. Внешняя стена внушала уважение. Серьёзная стена. А ведь мне теперь придётся строить точно такую же вдоль всей террасы. Ничего, зато на внутренней сэкономлю. Раз она теперь будет нести чисто символическую функцию, край второй террасы огородим просто каменным забором. Заодно и вид на храмовый комплекс перегораживать не будет. Кроме стены Торин успел поставить несколько трактиров и ещё какие-то здания. Увидев меня, гном сходу заявил:

- Это всё за мой счёт. Из бюджета будущей стройки не взяли ни медяка.

- Ты уже и бюджет видел? - удивился я.

И было от чего. Сам я пока даже не подозревал, что такой бюджет существует.

- Нет, - отмахнулся гном. - Поэтому и говорю, что за мой счёт.

- Вот так просто пошёл и за свои деньги купил? - уточнил я.

- Нет, - опять махнул рукой Торин. - Просто кое-что на складах завалялось. Вот и вытащил, чтобы зря не пылилось.

- Хорошие у тебя склады, серьёзные.

- Ну так других не держим, - усмехнулся гном.

- А ещё там есть? - спросил я, указывая на стену. - Ведь мне теперь придётся тянуть такую же на всю длину.

- Есть. Могу продать, совсем недорого.

Энтузиазм гнома был понятен, и причина ему вовсе не жажда наживы. Пока стена не замкнута, его собственный участок остаётся незащищённым.

- Недорого - это хорошо, - согласился я. - Только, пока не построим храмы, на нижний уровень деньги тратить не смогу.

- Могу и бесплатно отдать, - пожал плечами Торин.

- Совсем бесплатно? - не поверил я.

- Не совсем, - не стал врать он. - Отдай мне такой же участок

террасы у противоположных гор.

Прикинул в уме, сколько это может стоить, и решил согласиться. Я в любом случае останусь в выигрыше. Но для начала всё же спросил:

- Надеюсь, это будет не голая стена, а с воротами, башнями и вообще со всем, что полагается?

- Обижаешь. Конечно же, будет всё, что нужно, и даже больше.

- Тогда договорились.

Стоило мне это произнести, стена начала расти. Не прошло и минуты, как всё было готово. С того места, где мы стояли, разглядеть получалось далеко не всё, но даже оно впечатляло. Стена, четыре вратных башни, других башен тоже хватало, а по краям выдавались вперёд и нависали на скалах две крепости.

Пока всё это великолепие росло, глянул в каталог. Аналогичная городская стена, только чуть похуже, стоила почти миллиард. То есть Торин вложил куда больше, чем получил, даже при самом оптимистическом сценарии. Следовательно, гном намерен обосноваться тут всерьёз и надолго. Обустраивает не только мой город, но и свой дом.

Затем мы перешли к обсуждению того, ради чего всё это изначально затевалось - храма для Бухаря. В прошлый раз я как-то не обратил внимания на цены, и теперь они меня сильно удивили. На этот раз хотя бы приятно, потому что они были до смешного низкими. И чего это Нефрита с Сапфирой ворчали? Один я, пожалуй, и на свои деньги построю, не влезая в государственный бюджет, или не один, а несколько. При этом особо не обеднев.

Нет, на самом деле цены не были такими уж низкими, просто казались такими по сравнению с замком или городской стеной высокого класса. Вполне сопоставимо с квартирой, если не в Москве, то в городе поскромнее. Однако всё равно храмы высших классов стоили порядка сотни тысяч золотых. Поинтересовался у Торина, откуда такой разброс? Тот мне охотно ответил:

- Так ведь замок если ты купил, то он полностью твой.

- А храм?

- А храм будет принадлежать не тебе, а богу, которому посвящён.

Это многое проясняло. На то, что всё равно будет принадлежать Эвриворлду, можно и скидку сделать, а на то, что перейдёт в полную собственность покупателю, цены искусственно завышены. Особенно на уникальные объекты. Монополист может себе такое позволить.

Обдумав новую информацию, я решил храм Бухарю не

строить, а купить уже готовый и полностью оборудованный. Ведь квест выдан на первый храм богу самогоноварения, как бы кто не опередил. Выбрал один из лучших и самых дорогих. Сто двадцать тысяч золотых. Поубирал к чертям кошачьим виноградную лозу, заменив её змеевиками. В центре алтарь-чаша тоже наполнялась не из опрокинутых кувшинов, а из самогонных аппаратов, под которыми горел огонь. Стоило сделать выбор и написать сообщение посреднику, как тот сразу появился. Выслушал мои пожелания, пожал плечами, мол, и не такие странные клиенты попадались, и спросил:

- Каков статус будущего храма?

- А какие есть? - не понял я.

- Закрытый, то есть только для своих, частично закрытый, принимающий паломников только по официальным праздникам, посвящённым богу, или открытый, принимающий паломников в любые дни.

- И в чём разница? Кроме очевидной.

- В цене, - ответил Морин. - Частично закрытый на десять процентов дешевле, а открытый на тридцать.

- Это интересно, - произнёс я. - Подожди, нужно кое с кем посоветоваться.

Позвал своих помощниц, думал, они лучше разбираются. Как же. Практически сразу мнения разделились. Валькирия настаивала на закрытом, а рейнджер на открытом. Эльфийка сразу заявила, что это не одноразовая экономия при покупке, но и постоянный доход с паломников. Ведь те не только молиться придут, где-то остановятся, деньги потратят. Сапфира же ворчала про вражеских шпионов, которые будут шастать по всему городу.

- Как будто простых шпионов послать нельзя, - отмахнулась Нефрита.

Про шпионов я с зеленоглазой красавицей был согласен, мафия какое-то время владела всей долиной, так что поздно беспокоиться. Опасался совсем из-за другого.

- А что если противник замаскирует всю армию под паломников и беспрепятственно войдёт в город и нападёт изнутри?

- Так нельзя, - ответила Сапфира.

- Запрещено? - не понял я. - И кто контролирует процесс?

- Боги. Им такое не понравится. Один из случаев, когда они обязательно вмешиваются.

Факт, что армию таким способом в город не проведёшь, стал решающим. Мы с Нефритой легко убедили Сапфиру, что открытый храм лучше. Да она и не особо спорила. Можно было переводить деньги и получать готовое изделие. Но я кое-что

вспомнил и попросил посредника подождать до вечера. Мол, нужно ещё посовещаться и выбрать место, тот лишь пожал плечами и исчез. Я же сразу издал указ о субботнике и погнал туда почти всех подданных. Официально всё это называлось расчистка и подготовка места для нового храма. Нефрита с Сапфирой поначалу пытались возражать.

- Зачем? - удивилась первая. - Ведь мы же покупаем.

- Это если сам строишь, придётся всё делать от начала до конца, - пояснила вторая. - А так ткни пальцем хоть в городскую свалку, там и поставят. Предварительно убрав всё, что мешает.

- Вы, конечно же, у меня очень умные и красивые, и во всём правые, но кое-что не учли.

- Что?

- Мы ведь не сарай, а храм строим, - напомнил я.

- Ну и что? - прозвучало в ответ.

Да, тон однозначно давал понять, они не видят принципиальной разницы. Пришлось кое-что объяснить:

- А то, что все принимавшие участия обязательно удостоятся божественного внимания. Уже только ради этого стоит хоть немного поработать.

- Божественное внимание, несомненно, хорошо, но и от личности бога многое зависит, - начала ворчать эльфийка. - Этот чего доброго превратит всех подданных в алкоголиков.

Но она не спорила и не возражала. Все боги, вне зависимости от специализации могли ставить очень приличные бафы практически на что угодно. И это далеко не единственный из очевидных плюсов. Понятно, что более охотно откликнулись на просьбы отмеченных своим вниманием, поэтому красавицы продолжали ворчать, но при этом активно сгоняли народ на субботник.

Когда всё было готово, вызвал ещё раз посредника и перевёл деньги. Вернее сначала попытался ещё поторговаться, мол мы место подготовили, но ничего не вышло. Сто двадцать тысяч минус тридцать процентов итого всего восемьдесят четыре. Да при таких ценах я и за свой счёт дюжину богов осчастливить смогу. Как только деньги ушли, на каменной террасе появился храм.

Внимание! Вы выполнили квест.

Внимание! У квеста был скрытый класс.

Класс квеста - эпический.

Дополнительная награда - новая характеристика: Любимчик богов.

Все боги относятся к вам благосклонно.

И это было не единственной приятной новостью. Получил

уровень и по сотне очков в славу и репутацию. Любимчик богов, стоял рядом с ними, и там была уже десятка. А кроме того рядом с печатью Бахаря теперь ещё стояла благосклонность бога самогоноварения. Благодаря ей теперь все трактирщики-НПСы в Эвриворлде первую кружку будут наливать мне бесплатно. Что самое интересное, по уровню и благосклонность получили и оба моих пета.

Баф на новые умения закончился, но там уже стояло по десятке, кроме теологии - двадцать и убеждение двадцать пять. И всё это не считая главного приза - желание, которое можно предъявить богу.

Глава 13

Пока я разглядывал свои характеристики, появился Бухарь. Это надо было видеть. Бог самогоноварения стоял с отвисшей от удивления челюстью. У меня даже возникло подозрение, что умудрился что-то напутать и купил чужой храм. Но нет, не должно было такого произойти. Выбрал самый большой из линейки, предназначенной именно Бухарю. Постепенно удивление сменилось на радость, я бы даже сказал, злорадство.

- Кое-кто, называющий меня мелким божком, сдохнет от зависти, - едва слышно произнёс он.

Но я услышал и всё понял. С выбором действительно перестарался. Бухарь никогда не входил в круг самых могущественных богов, и грандиозных храмов ему никогда не ставили. В линейке возможностей они имелись наверняка из-за общей стандартизации. А я взял и выбрал. Теперь остальным богам может не понравиться. Только больше чем на максимальный размер храма, то есть равный тому, что уже есть у Бухаря, они уже всё равно не смогут рассчитывать.

Да, придумал себе проблемы на ровном месте. Хорошо, что я всё ещё числюсь паладином, ведь у них что-то вроде договора, чужих служителей не трогать. Даже если те сами нарываются. Все претензии к покровителю, а уж он так накажет, что мало не покажется. Пускай ищут Безымянного, чтобы предъявить. Формально он не уничтожен, а низвергнут в бездну.

- Ты заслужил куда большей награды, чем получил! - вдруг заявил Бухарь. - Но у меня нет ничего достойного. Держи пока уровень, потом что-нибудь придумаю.

Я получил ещё один уровень, уже второй за сегодня. Правда, на петов теперь это не распространилось. Бог тем временем побежал исследовать свой новый храм. И не только исследовать. Видимо, залез в настройки и активно менял всё, что можно по своему вкусу. Цвет стен чуть потемнел, а витражи сменили изображения. Какие-то сцены из античных времён уступили место

изображениям вполне современных баров.

Через какое-то время в воротах храма появился бог:

- Это дело нужно отпраздновать!

- Не спеши, - возразил я.

- Почему? - удивился Бухарь. - Ведь это не просто ещё один повод выпить, а действительно достойное событие. Да и религиозная церемония, раз уж на то пошло.

- Именно поэтому. Такое нужно праздновать не со случайными собутыльниками, оказавшимися под рукой в нужный момент, а со специально приглашёнными достойными гостями.

Немного подумав, бог согласился:

- Что ж, тогда завтра в полдень. Приглашай своих знакомых, а я позову своих.

Сказав последнее, Бухарь исчез. Вот и прекрасно, идеи, кого позвать, у меня были. Клан МИФ, клан Клыки Дракона, эльфов из рощи Старый Пень, клан гномов, который организовал Борин Большая Кувалда, Пьяного Менестреля, Колючих сестричек, группу, с которой я проходил нубовскую локацию. А больше у меня тут знакомых и не было. Хотя нет, ещё есть коллекционеры из клуба, их тоже надо позвать, если захотят. А они обязательно захотят, две пьянки подряд с богом - тоже достижение.

Правда, имелся ещё кое-кто, кого необходимо пригласить обязательно. Причём послать приглашение в личку нельзя никак. Тут всё нужно оформить в лучшем виде. Письменно и желательно на пергаменте, чем я и занялся в первую очередь. Естественно, не сам. У меня в государстве были для этого специально обученные НПСы. Писари называются. Оформили приглашение в лучшем виде. Со всеми печатями и что там ещё полагается. А разносил я уже лично.

Первый свиток положил на алтарь в храме Безымянного, формальность в чистом виде, но и своего рода символ. Мол, я не признаю исчезновения бога, паладином которого являюсь. Затем разнёс остальные свитки по всем имеющимся в городе храмам.

Даже Оксанино дерево не забыл, которое как-то само собой стало местом поклонения богине ужаса. Что странно, последователи у неё нашлись. Правда, мало, что совсем не странно.

Вообще вряд ли хоть кто из богов откликнется. Сильно сомневаюсь, что даже Скрилла придёт, поэтому тоже формальность, но приличия соблюдены, и теперь за то, что построил мелкому божку самый большой храм в городе, ко мне не придерёшься. Их я тоже звал, а раз не пришли, то никто не виноват.

На самом деле в Эвриворлде богов много. От слова очень.

Счёт идёт даже не на сотни, а на тысячи. Правда, не всех их отдельные искины отыгрывают. Я пригласил только ту дюжину, храмы которых есть у меня в городе, остальных, если хочет, пусть Бухарь сам зовёт. Всё-таки его коллеги, а не мои.

Праздник был назначен на полдень, но гости начали собираться уже с утра. Многие были в состоянии, которое трудно идентифицировать. То ли ещё пьяны, то ли уже пьяны, то ли никогда не бывают трезвыми. Такое впечатление, будто Бухарь прошёлся по кабакам и созвал завсегдатаев. Лично я эту компанию опохмелять не собирался. Сам позвал, сам пускай и заботится.

Нормальные гости стали прибывать ближе к началу праздника. Когда оставалось всего несколько минут, заметил, что толпа как-то странно зашевелилась, расступаясь перед двумя девушками. Одну я узнал сразу. Скрилла - богиня удачи. Вторую тоже вроде где-то видел.

- Привет, - поздоровалась Скрилла. - Знакомься, это моя подруга Любвита, богиня любви и красоты.

- Очень приятно. Всегда мечтал лично познакомиться.

Ну вот, напригласал богов на вечеринку, а кое-кто решил явиться, хорошо, что не всей толпой. Нет, против Любвиты со Скриллой я ничего не имею, даже очень за. Но среди приглашённых были и не самые приятные личности. И будет хорошо, если они проигнорируют мои послания.

Зря надеялся. Народ зашевелился с другой стороны. Только расступился куда сильнее, освобождая место ещё одной девушке. Совсем молоденькой суккубе, даже с более символическими крылышками, чем у моей питомицы. Только веяло от этой девочки весьма неприятным холодком. Ничего удивительного. Богиня ужаса Зорган Колькут Ит Ари решила принять такой облик. Правда, действовали её чары не на всех. Один галантный кавалер средней помятости, явно из верных поклонников Бухаря, подошёл и завёл разговор:

- Почему такая милая девушка пришла на вечеринку совсем одна?

"Милая девушка" изумлённо посмотрела на желающего познакомиться, потом нехорошо сощурилась. От неё прошла волна ужаса, даже до меня докатилась. Однако пьяный кавалер ничего не заметил и продолжал охмурять беззащитную жертву.

- Неплохая пара, - усмехнулась Скрилла, показывая глазами.

Любвита кивнула и тоже сощурилась. То, что прищур у богини любви был весёлым, мало чем его отличало от похожего, но злого у богини ужаса. А нечего на гостей давить, теперь пусть помучается с новым поклонником. Или я неправильно понял

взгляд Любвиты?

Следующим был Тор с большим молотом. Правда, не скандинавский красавчик, а гномий бог различных ремесел и в первую очередь кузнечного дела. И молот у него был не игрушкой, а рабочим инструментом со среднего гнома размером. Сам бог был повыше большинства своих прихожан, но пропорциями соответствовал и бороду имел внушительную.

За кузнецом шёл бог войны Сник. Этот как раз на голливудский вариант бога викингов походил очень сильно. Правда, вооружён был не молотком, а нормальным мечом.

Потом вышел очень смахивающий на Тора толстяк, только куда более внушительных габаритов, одновременно похожий на Будду и гнома, но при этом точно не гном и не Будда. Это был Абрамий, бог торговли и всего с ней связанного, не удивлюсь, что при жизни он носил фамилию Абрамович. А вообще полезное божество, не зря же в моём городе уже есть небольшой храм, ему посвящённый. Шёл важно, с достоинством, не пытаясь изображать бедного еврея.

Так, а это кто? Женщина с косой. Всё бы ничего, но коса была вовсе не та, которая заплетается на голове из волос, да и чёрный балахон говорил сам за себя. Смерть я точно не приглашал. Подозреваю, что и Бухарь, каким бы неразборчивым в собутыльниках он ни был, вряд ли станет звать такую гостью. Странно, но собравшиеся и особенно НПСы смотрели на фигуру в балахоне без страха. Расступились с почтением, но вовсе не так, как в случае богини ужаса.

Посмотрел на характеристики. Оказалась богиней бессмертия и вечной жизни Вестерой. Забавная у неё внешность, особенно в сочетании с обязанностями. Не иначе кто-то из дизайнеров пошутил. А Вестеру я помню. Сам приглашал. Есть рядом с храмом Безымянному ещё один, как раз ей. Только изображения или статуи там почему-то отсутствуют. Между прочим, очень почитаемая среди НПСов потерянных земель богиня. Дарует шанс на возрождение после окончательной смерти, правда, с потерей всех уровней и достижений.

Стоп! Что-то знакомое. А не она ли в своё время ко мне руку приложила?

Богиня тем временем подошла к нам и начала внимательно меня разглядывать.

- Странно, - произнесла она.

- Что странно? - стало интересно мне.

- Почему на тебе нет моей печати?

- А должна быть?

- Не знаю, - задумалась богиня. - Обычно я не имею дело с

игроками, вы и так бессмертны. Но ты возродился особым образом, уж это-то я ни с чем не перепутаю.

- И что теперь?

- Не знаю, - опять пожала плечами Вестера. - Но на всякий случай держи.

Не успел ничего поделать, как выскочило системное сообщение:

Внимание!

Вы получили печать богини бессмертия и вечной жизни Вестеры.

В случае окончательной смерти возродитесь ещё раз.

Ограничение - все уровни, умение и достижения обнулятся.

- Постой! - Возмутился я. - Теперь что, и умереть не могу, чтобы не обнулиться?!

- Нет, - ответила богиня. - Я же говорила, на вас, уже и так бессмертных, это не действует. Будешь возрождаться как обычно.

- Хорошо, - вздохнул с облегчением. - Только зачем тогда печать зря потратила? Отдала бы кому-нибудь более нуждающемуся. Им, например.

При последних словах указал на стоящих у меня за спиной Нефриту и Сапфиру.

- Вообще-то с богами так не разговаривают и от подарков не отказываются, - с угрозой в голосе произнесла Вестера.

Даже косу в руках перехватила, потом пожала плечами и добавила:

- Ладно, я сегодня добрая.

Мои драгоценные красавицы тоже получили по печати. Сначала поблагодарили богиню, а когда она отошла, одновременно зашептали на оба уха, что я самый лучший. Ну да, для них подарок куда ценней, чем для меня.

Для следующей богини никто не расступался, не было такой необходимости. Маленькая фея с крылышками легко порхала между гостей. Ксили, покровительница лесов и природы. А также вообще всего, что может расти. Хоть и совсем маленькая, но тоже полезная личность.

Естественно, я не мог не пригласить следующего бога. И очень обрадовался, что он пришёл. Одно его имя чего стоит! Пришедший Из Далека. Как нетрудно догадаться, бог дальних странствий и путешественников. А также туристов, менестрелей, странствующих рыцарей и много кого ещё. Внешне был похож на обыкновенного путника, даже скорее бродягу. Единственное отличие - вместо мешка с припасами нёс за спиной гитару. А поскольку совпадало не только имя, но и мой образ жизни, храм такому богу в городе будет весьма кстати.

Потом к нам пожаловал самый натуральный Зевс. Явился с помпой, как и положено претендующему на верховную власть божеству. Правда, прилетел не в колеснице, а на трёхглавом драконе, хорошо хоть, нижний и средний город только начали застраивать и места для посадки хватало с избытком. Только я не припомню, чтобы приглашал хоть кого-то называющего себя верховным или тем более единым богом. Глянул повнимательнее, понял, никакой это не Зевс и даже рядом не стоял, просто вырядился, как древний грек. Хотя, скорей всего, стоял, и даже очень близко. Ураган, бог природных стихий. И транспорт ему под стать, трёхглавый дракон по имени Смерч Горыныч.

- Простите, извините, пропустите...

Через толпу безуспешно пытался пробраться ничем неприметный дедок. Маленький такой, лысый в старом пальто...

Стоп! Где-то мне такое описание встречалось. Но там было что-то ещё. Вспомнил! Он назвался Дьяволом, и он не соврал. Этот на дьявола никак не тянул, но я всё равно на всякий случай глянул в характеристики. Деамант, бог мести и справедливости.

Многим такое сочетание покажется странным, а по мне наиболее правильное. И пусть другие с пеной у рта доказывают, что принцип "око за око" не действует уже несколько тысячелетий, лично я считаю иначе. Только он достаточно универсален, чтобы работать при любом общественном строе. А самое забавное в этом боге то, что у некоторых народов дьявол, с которым я его в шутку сравнил, как раз за месть и справедливость отвечал.

Вроде бы все? Нет, кого-то не хватает. Бухарь, понятно, как виновник торжества появится последним. Тогда кто ещё? Хотя куда более важный вопрос, с чего я взял, что все приглашённые мною боги обязательно придут?

- А эту кто сюда пригласил?! - вдруг воскликнула Любвита.

- Не я! - на всякий случай ответил ей, после чего начал озираться, выискивая, кого она имела в виду.

- Бухарь, наверное, - предположила Скрилла. - От него чего-то в этом роде следовало ожидать.

Имели в виду они фривольно одетую довольно красивую девушку. Так сразу и не скажешь, к человеческой расе она принадлежит или эльфийской. Страннее всего смотрелась явно избыточная косметика на её лице, что богиням вообще-то не требуется. К тому же эта зачем-то вырядилась как проститутка.

Глянул в характеристики и понял, что угадал. Оказалось, что нас почтила La'Putana, богиня продажной любви. Причём имя почему-то было написано по-французски. Теперь понятно, чему недовольна Любвита, как-никак конкурентки, пусть и отвечающие

за разные стороны медали под названием любовь.

Мне почему-то подумалось, что Бухарь решил устроить у себя в храме блек-джек со шлюхами, о чём и поделился с богинями.

- Только самого Чёрного Джека не хватает, - улыбнулся собственной шутке.

- Как же, не хватает, - недовольно поморщилась Скрилла. - Вон, тоже припёрся.

Путану нагнал некто в костюме карточного джокера. Джек Пот, бог азартных игр и глупых шуток. Недовольство богини удачи можно было понять, тоже конкурент, пусть и в очень узкой сфере деятельности. Я решил, что постараюсь избежать обязательств по строительству храмов последней парочке. Лас-Вегас с блек-джеком и шлюхами мне совершенно не нужен, хотя нужно признать, что божества пусть и специфические, но весьма полезные.

(Ну вот, вроде бы все в сборе. Вопрос, кто не явился? И ещё, если есть предложения, можно добавить и других богов. В том числе и пришедших без приглашения.)

Последним явился Бухарь, и началось торжество. В смысле пьянка.

Глава 14

К чертям кошачьим травку! И Бухаря вместе с его самогоном тоже.

Стоп! А откуда травка? Нет тут никакой травки! Очнулся я вовсе не на поляне под дубом, а у себя в постели. Опять частично одетый, даже в неполных доспехах. И опять с жутким похмельем и головной болью. Ведь Бухарь обещал, что больше ничего подобного не повторится. Мелкий жулик он, а не бог. Бомжи и интеллигенты все такие, обещать готовы что угодно, если на завтра. А как приходит время, так сразу всё забывают.

Зря я такой большой храм отгрохал, можно было и поскромнее. Теперь ведь и остальным богам придётся строить такие же. Права была Нефрита, ой права. Где деньги взять? Ладно, на сами храмы как-нибудь наскребём, там скидки, и приличные, а город? Останемся вообще без денег, а тут ещё с мафией конфликт.

Кстати, о мафии. Вспомнил! Они ведь вчера в самый разгар праздника нападение совершили. Идиоты!!! Даже не поинтересовались, кто может быть в гостях. Богам такое не понравилось, тем более что попались под горячую руку. Сразу понакидали долгоиграющих дебафов, каждый в сфере своих профессиональных интересов. А потом ещё Бухарь выдал каждому по штрафной кружке чего-то ну очень убойного. Ни один на ногах не устоял, а бог самодовольно заявил, что неделю

похмелья гарантирует. Очень хорошо, значит, ближайшие семь дней нападений можно не ждать. Да и после того, как очухаются, вряд ли сразу полезут.

Кстати, вернее совсем некстати, о похмелье. До чего же голова раскалывается, я случайно не из одной из тех кружек хлебнул? Очень похоже на то, хотя и не припоминаю. Пора бы печати Бухаря уже начинать действовать. Бог он, в конце концов, или просто самогона выпить пришёл?

Кстати, о богах. Храм гости рассматривали ну очень внимательно, взгляды были не то чтобы завистливые, но оценивающие. Каждый прикидывал, как бы было хорошо, если бы такой замечательный храм принадлежал не бомжу-алкоголику, а ему или ей. Долго ждать, пока кто-нибудь подкатит с намёками, не пришлось.

Первой подошла Скрилла. Вообще закономерно, старая знакомая, плюс на мне есть её печать. Ни словом не обмолвилась, и так было ясно, чего она хочет. У меня тогда ещё всплыло интересное сообщение. Где оно там? Надо глянуть ещё раз.

Внимание! Вы получили новый квест.

Задание - скрыто.

Награда - скрыта.

Ага, предложение принять или отказаться отсутствует. Это потому, что я его уже принял. Можно, конечно, порыться в настройках и найти статус, принято или отклонено, но думаю, что и так ясно. А квест со скрытым заданием мы уже проходили. За такие награда всегда выше.

Потом подходили другие боги и поздравляли с постройкой храма (как будто я его действительно своими руками выстроил, а не купил). Квестов больше никто не предлагал. Скорей всего, пока не выполню предыдущий, нового не получу. Значит, подходили, чтобы обозначить очерёдность. После Скриллы была Любвита, за ней Пришедший Из Далека, потом...

Я всё ждал, не подойдёт ли Пьяный Менестрель? Есть на его счёт некоторые подозрения, может, никакой он не бывший админ, а один из богов, развлекающийся, играя нынешнюю роль? Или скрывающийся. Одно время я даже подозревал, что он и есть Безымянный, которому удалось выжить. Но нет, не подошёл.

Кстати, за столом пробормотал свою любимую присказку про Скриллу, мол, дура она, а не богиня, и тут же нарвался на неприятности. Уронил и пролил прямо на себя самый большой кубок с вином. Богиня удачи в тот момент смотрела в другую сторону и делала вид, что она здесь совершенно ни при чём. Поэтому если Пьяный Менестрель и бог, то исключительно в пределах своего трактира. Или Безымянный ну очень хорошо

замаскировался. Ведь в сферу его ответственности как раз входили всякие шуточки. А умение качественно пошутить - это прежде всего умение пошутить над собой.

Вспомнив, как Пьяный Менестрель облился вином, я невольно засмеялся. И сразу скривился от головной боли, похмелье никуда не делось. Хотя вроде немного отпустило и уже не так плохо, как вначале. Значит, печать начала действовать и в ближайшее время всё пройдёт.

Сбоку раздался стон, потом голос произнёс:

- Алкаш проклятый. И друзья у тебя такие же!

- Спаиваешь бедных девушек.

Состояние у подруг было даже хуже, чем в прошлый раз. Во всяком случае, я не сумел определить на слух, который голос принадлежал Нефрите, который Сапфире, притом что они на самом деле достаточно разные. Обычно ни за что не перепутаешь. И вообще, они ли это? Оглянулся, они.

- Кто бы говорил? - произнёс я в ответ. - Напились как гномы, теперь всё на меня свалить пытаетесь. А я, между прочим, почти трезвый был. Как стёклышко!

- То есть остекленевший, - не упустила случая прокомментировать валькирия.

- Я-то всё помню! Особенно как ты стриптиз на столе танцевала. Вместе с богиней любви.

- Не было такого! - возмутилась девушка.

- Точно?

- Ну... не совсем. И потом это всё Любвита затеяла.

А ведь действительно танцевала. Хотя на самом деле я вспомнил это только что. Похоже, что Сапфира тоже. Любвита, между прочим, очень даже ничего. Странно было бы, окажись иначе. Всё-таки богиня любви и красоты.

- Люди вообще быстро пьянеют, - вставила эльфийка. - Все об этом знают.

- Ну да, ушастые вообще образец трезвого образа жизни, - согласился я. - Не ты ли с богом войны соревнования по стрельбе из лука затеяла?

- Не, не я, - сразу отказалась Нефрита. - Он первый предложил! Кто, кстати, выиграл?

- Не знаю. Сначала выиграли присоединившиеся к вам Заноза с Колючкой. Но вы со Сником сразу обвинили их в использовании допинга (слишком трезвые) и в читерстве (артефактные луки и стрелы), единогласно исключили из соревнований и продолжили только вдвоём. Шли примерно на равных.

- То есть я стреляю не хуже бога войны? - обрадовалась эльфийка.

- Можно и так сказать, - пожал плечами я. - Ни он, ни ты в мишень ни разу не попали. Зато не в мишень - запросто. Кто попал чуть ниже спины богу мести и справедливости, так и не удалось выяснить. Почти совсем новое пальто, между прочим, ему подпортили.

- Это точно не я! - воскликнула Нефрита.

- Странно. Вчера настаивала на обратном. Бог войны не желал упускать первенства и заявил, что это он. В конце концов, сошлись на том, что это общая стрела, и согласились на ничью.

- А что Деамант?

- Бог откровенно офигел, сначала схватился за вытащенный из кармана меч, чтобы врезать обидчику, а тут двое кандидатов чуть ли не дерутся за такое право. Собрался уже было огреть обоих, однако вовремя подоспел Бухарь и налил ему особого гномьего. Вам со Сником, кстати, тоже. В общем, примирил на месте. Деамант обещал не мстить.

Девушки морщились от головной боли, пытаясь вспомнить вчерашнее. А то вдруг я всё это прямо сейчас насочинял?

- Знаете что, красавицы? - предложил я. - А давайте прямо сегодня с утра ещё один храм поставим? К обеду можно будет новых гостей созвать. Заодно и опохмелимся.

В меня сразу прилетела подушка, и выскочило системное сообщение:

Внимание! Вы получили удар бытовым предметом.

Урон - 1% жизни.

Что?! Какой к чертям кошачьим урон? Мы уже не один раз дрались подушками, и ничего такого не было.

Внимание! Вы получили удар бытовым предметом.

Урон - 1% жизни.

Это точно была не подушка. А второй графин с ночного столика. В реале таким ударом убить запросто можно, а в игре раз предмет бытовой, то не больше одного процента урона.

- Хватит, красавицы! - воскликнул я, уворачиваясь от очередного тяжёлого предмета. - Понял! Осознаю! Никаких храмов в ближайшую неделю.

- Две, - с угрозой в голосе заявила валькирия.

- Ладно, две, - не стал спорить я. - Можно даже три или четыре. Но причину задержки богине удачи будете придумывать вы.

Немного поторговавшись, сошлись на десяти днях.

Похмелье прошло, и теперь можно было вспомнить без головной боли, не фрагментарно, а целиком, как прошёл праздник. Бухарь поил гостей чем-то особенным, что действовало не только на простых игроков и НПСов, но и на богов. И даже

сразу не скажешь, на кого больше. Похоже, последние, с непривычки, хмелели даже быстрее.

С чего бы вдруг богиня любви захотела танцевать на столе, а бог войны соревноваться с простой эльфийкой в стрельбе из лука? Да и остальные боги в большинстве своём не отставали. С Любвитой хотя бы отчасти понятно. Первой на стол залезла La'Putana и начала агитировать женскую часть гостей. Естественно, желающие нашлись. А она ещё вслух намекнула, что кое у кого не получится вдохновить и половину. Имя названо не было, но все и так поняли.

Любвита вызов приняла, и у неё получилось. Девушек было больше, уровни у них выше, да и сами красивее. Соперница признала своё поражение, изображая что-то вроде смущения, Путана слезла со стола, а потом вообще полезла под него искать разбросанную одежду. Это сейчас в ретроспективе я понимаю, что только изображала. Скрывшись под столом, бросила даже не довольный, а торжествующий взгляд. При этом шевелила губами, что-то говоря. Никто не расслышал, но я так себе и представляю фразочку типа: и они ещё смеют меня шлюхой называть?!

Кстати, об одежде. Далеко не все дамы потом нашли разбросанное по залу, причём исчезло почему-то в основном нижнее бельё. Наверное, потому, что маленькое и ему под столами легче затеряться. Не хочу ни на кого наговаривать, но сам лично видел, как пара лифчиков и тройка трусиков исчезли в бездонных карманах одного мелкого божка в ярком шутовском колпаке. Не будем называть имён, но первая буква Джек, а последняя - Пот.

Ладно. Тут всё более-менее понятно, провокацию со стриптизом на столах устроила богиня продажной любви. Скорей всего, ей в этом помогал бог азартных игр и глупых шуток. Но с какой стати бог войны затеял соревнования по стрельбе из лука? Тут точно никто не провоцировал, а всё как-то само получилось. Вообще-то у меня есть одно предположение. Сник решил за что-то отомстить богу мести. Проделал это у всех на глазах, да так, что не придерёшься. И правда, какие претензии могут быть к в доску пьяному богу? Вон, совсем недавно в подобной ситуации администрации пришлось уступить Бухарю.

Однако чудили не только Нефрита с Сапфирой и не только Любвита со Сником, остальные от них не сильно отставали. Как боги, так и все прочие. Вот я, например. Да...

Сначала пытался ухаживать за Ксили, или это она за мной? Уже непонятно. Но это не так страшно. Она хоть и богиня, но размерами и внешностью больше всего похожа на фею из мультика. На ладони поместится. Так что тут можно быть

спокойным, между нами точно ничего не было, по причине несовместимости размеров. Откуда тогда у меня в характеристиках её поцелуй?

Поцелуй богини лесов и природы Ксили

Делает другом леса.

Все лесные умения увеличиваются втрое.

Полезная штука. Тем более что у меня следопыт есть, который теперь будет действовать втрое эффективнее.

После Ксили я переключился на Любвиту. Самую красивую девушку на вечеринке. И тут действительно кое-что могло получиться. Тем более что сама богиня любви и красоты вроде бы была не против. Но всё испортила La'Putana, не вовремя влезшая со своим стриптизом.

Ухаживать за красивыми девушками - ладно, в этом нет ничего плохого. Даже наоборот. А вот с какой стати я полез к богу мести и справедливости - непонятно. Да ещё сразу после того, как он получил стрелу в нижнюю часть спины, а если конкретно, то в задницу. Стал интересоваться, ему Дьявол случайно не родственник? Ведь тоже маленький, тоже лысый, тоже в старом заношенном, а теперь ещё и штопаном пальто. Правда, тот ещё с бородкой и рожками, но это не существенное различие. Да и имя опять же с намёком.

- Моё имя означает алмаз, - заявил бог. - Символизирует твёрдость и непреклонность.

- Понятно, - согласился я. - Значит, остальное отрицать не собираешься?

- Нет, не родственник, - ответил Деамант. - Но если хочешь, могу с ним познакомить.

- Это вряд ли, - уверенно ответил я.

- Почему? - удивился бог.

- После недавних событий главным дьяволом тут назначен Безымянный, а его из бездны ты никак не вытащишь. Но даже если и получится, то мне всё равно бояться нечего, так как я его паладин.

- Я бы на твоём месте не был так уверен, - после небольшой паузы ответил Деамант.

Тогда на намёк не обратил внимания, а теперь стало не до смеха. Отключённого от системы Безымянного он из бездны точно не вытащит, а меня туда отправить, скорей всего сможет. Надеюсь, пока не поставлю храм, угроз выполнять не станет. И потом тоже. Ведь он бог справедливости, а за храм меня не наказывать, а награждать надо. Ага, как бы не наградил паладина потерявшего своего бога, возможностью встретиться с покровителем. На дне бездны.

Однако чудили не только уже перечисленные. La'Putana попыталась спровоцировать на стриптиз ещё и Вестеру. Начала рассказывать, что чёрный балахон - это, конечно же, стильно, но давно не модно. А потом ещё спросила, правда ли, что та под своим балахоном ничего не носит? Если да, то правильное решение, многие проститутки тоже так делают.

Богиня бессмертия и вечной жизни на провокацию не поддалась и вместо ответа огрела Путану косой по голове. Вернее, попыталась огреть, та ожидала подобной реакции и вовремя отскочила. Да и с провокацией не всё так просто, оказалось, что провоцируют Вестеру именно на это. Пока La'Putana заговаривала зубы, Джек Пот пролез под столами и привязал край балахона к ножке. Женщина с косой рванулась вперёд и осталась без верхней одежды.

- Значит, правда, - хихикнула провокаторша, убегая в другую часть храма.

Действительно на богине бессмертия ничего не было. Да и сама она оказалась совсем молоденькой рыженькой девчонкой с покрытым веснушками лицом. Да ещё и эльфийкой. Во всяком случае, пробивающиеся через пышную шевелюру острые кончики ушей на это намекали.

Резко развернувшись, Вестера нанесла удар. Похожая на красивую бутафорию коса уже в полёте трансформировалась в мощный боевой артефакт, от которого веяло силой и угрозой. Шут успел присесть, поэтому лишился не головы, а всего лишь части своего колпака и бубенчиков.

Косу на дальнем конце траектории остановил Сник, подставив своё оружие. Любое другое перерубило бы, но у бога войны меч тоже не простая железка. Он выдержал. Сник, скорей всего, не собирался лезть в чужую драку. Просто рефлекторно подстраховал, чтобы такой опасный предмет не задел кого-нибудь постороннего. Разъярённая Вестера не стала разбираться и нанесла богу войны удар между ног другим концом своей косы.

И тут такое началось...

Все боги сразу полезли в общую драку, даже миролюбивая маленькая фея. Мне только оставалось запоминать, кто на чьей стороне, чтобы потом по ошибке рядом храмы не поставить. Вскоре к богам присоединились игроки, а за ними и НПСы. Началась общая свалка. Меня, кстати, вернее, совсем некстати, кто-то огрел чем-то тяжёлым по голове. Сзади, подлец. Так и не понял кто. Хорошо, что в храмах Бухаря изначально включён режим кабацкой драки. Так что убить или нанести сильный урон весьма затруднительно. Даже богам.

А потом пришёл лесник и всех разогнал. У одного персонажа

начал с бешеной скоростью крутиться над головой счётчик уровней. Трёхзначные, четырёхзначные, пятизначные цифры сменяли друг друга. В конце концов, число стало запредельным не только для всех участвующих в драке игроков и НПСов, но и для богов.

Знакомая ситуация, уже виденная дважды. Но на этот раз так усилился вовсе не Пьяный Менестрель, а хозяин заведения, то есть Бухарь. Разумеется, бог самогоноварения не стал разгонять своих собутыльников. Не в его это правилах, но успокоить успокоил. Праздник продолжался, но больше не был по-настоящему праздничным.

И тут под горячую руку явилась мафия с целью отвоевать город и замок. Даже если бы они специально постарались, худшего момента для штурма ни за что бы не придумали. Богам нашлось на ком сорвать злость. Неожиданные виновники получили на полную катушку. А за общую победу нужно было выпить, что мы и сделали, вернувшись в храм-кабак. В общем, праздник удался.

Не успел вспомнить весь праздник от начала до конца, как у нас в спальне материализовалась Оксана. Сразу понял, что с привидением что-то не так, но не мог разобрать, что именно. А когда разглядел… К чертям кошачьим! В смысле, ни фига себе!

- Когда и где успела? - обратился я к девушке.

- Места нужно знать, - довольно ответила она.

Ещё бы. Ведь не просто так к нам в спальню заявилась, а именно чтобы похвастать. И было чем. Сразу пять уровней на дороге не валяются. Вернее очень даже валяются, если от первого до шестого, а от тридцать седьмого до сорок второго - никак.

- Пока некоторые пьянствовали... - начала она. - Не буду показывать пальцем, но все трое сейчас находятся в этой постели.

Пальцем она всё-таки показала, после чего продолжила:

- Ну так вот, пока некоторые пьянствовали, другие делами занимались.

- И какими же? - спросила валькирия.

- Качалась. Получала разные нетрудные задания от подвыпивших богов и тут же их выполняла. Не забывая всякий раз сказать, что у конкурента получается лучше.

- Например? - спросил я.

- Например, для начала поймала Ксили и спросила, почему богиня лесов и природы вроде как она, а сухие ветки лучше проращивать получается у Бухаря, Скриллы и даже Зорган Колькут Ит Ари, пусть у последней и со своей спецификой. В результате в небольшой горной долинке у нас за замком стоит хоть и молодой, но достаточно большой дубок, а я получила уровень.

- Нет там никаких долинок, - возразила Нефрита. - За замком неприступное нагромождение скал, где даже дракон все ноги переломает, но не доберётся.

- Теперь есть, - усмехнулась Оксана. - Но это было самым простым. Ещё два уровня получила от Джек Пота. Они с Путаной придумывали всякие шуточки, а я исполняла. Кому кружку чуть в сторону отодвинуть, чтобы, не глядя протянув руку, не взял, а на соседа опрокинул, кому в эту кружку чего-то подсыпать, кому чуть табурет отодвинуть или ножку надломить. В общем, было весело. Кроме уровней прилично подняла слежку и проникновение. И ещё одно умение получила. Кабацкие шутки - уровень сто.

- Вот так сразу сотый уровень, - усмехнулся я.

- А что тут удивительного? - пожала плечами Оксана. - Не каждый день удаётся пошутить над богом, а тут сразу целая толпа.

- И что боги? - заинтересовалась Сапфира. - Неужели никто ничего не заметил?

- Заметили, - как о чём-то незначительном ответила Оксана.

- И как прореагировали?

- Ещё два уровня дали.

- За что?!

- А чтобы я все эти шуточки назад авторам вернула. И ещё

других добавила. Джек Пот с Путаной ждали ответной реакции и неплохо подготовились. А о том, что она пойдёт через меня, не подумали. И, кстати, кабацкие шутки ещё на две сотни уровней поднялись. Всё-таки над богом глупых шуток посмеяться получилось.

- А ты не боишься, что тебе теперь это ни те ни другие не забудут? - спросила валькирия.

- Неа, - просто ответила Оксана. - Я привидение, что они мне сделают?

Ни Нефрита, ни Сапфира такого легкомыслия не одобрили. Но они не бессмертные игроки, а НПСы, для них боги настоящие.

Глава 15

Пообещав минимум на десять дней отложить постройку-покупку следующего храма, я вовсе не собирался сидеть это время в городе. Нет, бездельничать тоже не собирался, просто моё понимание с толком потраченного времени отличалось от того, что под этим подразумевают Нефрита с Сапфирой. Они девушки красивые и умные, но всё же НПСы.

Ни тупо качаться, ни заниматься строительством города я не имел ни малейшего желания. Первое очень быстро надоедает, а второе лучше доверить профессионалам или энтузиастам. Вон, Торин Большая Бочка как разошёлся. Все передаваемые ему материалы и ресурсы уходили со свистом. Причём исключительно по делу, а не в карман. Кстати, о карманах. Часто добавлял из своих бездонных запасов, если чего не хватало. Иногда за чисто символическую плату, а иной раз и бесплатно.

Мои заместительницы ворчали, что гном тут такого понастроит, армия архитекторов не переделает. Но исключительно тихо и только для меня. Обе прекрасно понимали, что услуги Большой Бочки нам обходятся невероятно дёшево. Да и публично называть гнома плохим строителем не рекомендуется. Будешь глупо выглядеть.

У меня была идея поинтересней. За последнее время уже несколько раз успел вспомнить своего предыдущего пета Огонька. И чем дольше, тем больше мне нравилась идея если не вернуть его, то найти такого же. Если первая казалась очень сомнительной, то вторая весьма и весьма вероятной. В любом случае не было никаких причин, почему бы не попробовать. Место и обстоятельства я вспомнил, свободного времени имеется достаточно, собирай команду и иди.

Вернее, две причины всё-таки были. Одна зеленоглазая. Другая голубоглазая. Но они не выступали категорически против, а просто ворчали. Причём им не нравился даже не Огонёк сам по себе, а вообще любой пет, предусматривающий бродячий образ

жизни. Правитель должен сидеть у себя в замке и мудро оттуда править, а не шляться где попало, пропадая на неопределённое время. Однако поскольку правитель именно я, то советы выслушал, в принципе с ними согласился и поступил правильно, то есть по-своему.

Услышав, куда и зачем направляюсь, Оксана сразу согласилась меня сопровождать. Привидение постепенно обретало самостоятельность и уже не бегало следом, как привязанная, но всё равно предпочитала держаться рядом. Тем более что в этом случае экспедиция была интересной и для неё. Там ведь можно не только питомца найти, но и ещё что-нибудь ценное.

Кстати, о привязанностях. Была ещё одна, которая именно бегала и не желала отпускать меня одного. Эльфийка Аймриэль. Лучница с суперартефактом в виде стрелы лишней не будет в любом походе. К тому же девушка не стоит на месте, а постоянно качается, старается не отставать от меня. Плюс её умение прыгать по следам абсолютно любых порталов.

Кстати, о порталах, к сожалению, ими до нужной локации не добраться. Не исключено, что какой-нибудь имелся недалеко, а то и внутри, но увы и ах. Каталога всех действующих порталов плюс службы, которая за чисто символическую плату проложит вам самый оптимальный маршрут из пункта "А" в пункт "Б", в потерянных землях не было. Администрация хоть и брала деньги за использование транспортной сети, но не так откровенно. Да и не были эти сети взаимосвязаны. Вернее, были, но подобная возможность блокировалась и пропускала только в одну сторону. Внутри потерянных земель можно прыгать сколько угодно, если знаешь адреса. Из них наружу в обычные территории Эвриворлда тоже в принципе можно. Не отовсюду и не в любую точку, но можно. А из обычных игровых локаций сюда - никак.

Поэтому пришлось выбирать ближайшую к нужному месту точку, до которой можно дотянуться известными порталами. Выходило минимум четыре дня пути, да и то не пешком, а верхом. Ездовых петов у нас не было. На Оксанином кентавре могла ехать только Рыжик. Само привидение летело с той скоростью, с какой понадобится, а могло ещё и прыгать. Паучиха Кейт могла бежать долго и быстро.

Являясь кентавроидом, теоретически она могла быть и верховым петом. Во всяком случае, в характеристиках никаких ограничений в отличие от того же Орчика изложено не было. К сожалению, только теоретически. Мы даже попробовали. В принципе, ехать было можно, хоть и крайне неудобно. С этим можно было смириться или заказать специальное паучье седло.

Но у Кейт с седоком на спине падала скорость, и в результате затея теряла всякий смысл.

Вот если бы со мной был Огонёк... Ведь он и боевой и ездовой пет и скорости у него ого-го. Только будь он сейчас с нами, не потребовалось бы идти на его поиски. Логика! Однако проблема решилась довольно легко. В конце концов царь я или не царь? Не царь, но какое никакое государство под своим управлением имею. И его конюшни в моём распоряжении. Выбрал, вернее специально обученные НПСы-конюхи, мне выбрали всех наиболее подходящих лошадей.

Только тут вдруг образовалась неожиданная проблема. Я как-то совсем забыл, что в реале лошадей видел только в кино и на фотографиях, а в игре ездил исключительно на своём пете Огоньке, для чего никаких специальных умений не требуется. Стоило мне вскочить на лошадь, (на самом деле залезть, но не будем о грустном), как появилось системное сообщение:

Внимание!

Вы получили новое умение:

Наездник (ученик наездника).

Уровень - 1(5)

Лошадь сделала пять шагов, и я свалился, совершенно на ровном месте. Никаких скачков, никаких бросков, вообще ничего, просто взял и свалился.

Внимание!

Вы получили второй уровень, умения ученик наездника.

Залез обратно на лошадь, проехал ещё несколько шагов. Всё повторилось, только не через пять, а десять шагов. Потом падал через двадцать, сорок и сто шагов, прибавляя каждый раз по ученическому уровню, пока не стал просто наездником. Всего лишь первого уровня, разумеется.

Интересный тут способ сдачи на права. Представил себе такой же в реале. Пять машин разбил - получи водительское удостоверение. Стало немного веселей. Да и наезднику, даже самого низкого уровня, в отличие от его ученика, с лошади падать уже не положено, разве что кто-то специально скинет.

Естественно, в поход мы отправились не на пару с Оксаной плюс Аймриэль и все петы, а с хорошей рейдовой группой. Поскольку она была рассчитана вовсе не для прокачки, то и уровни у сопровождающих оказались повыше моего. Количество тоже превышало максимально допустимое при проходе локаций. Нет, идти можно любой толпой, но так много не накачаешь. Будешь получать чисто символический опыт, да и выпадение интересных предметов снизится.

Десять воинов всех классов, какие только могут понадобиться

для отражения атаки на охраняемый объект. Дай Нефрите с Сапфирой волю, они бы со мной целую армию отправили. И зачем я им вообще такой нужен? Раньше имели тут неограниченную власть, а теперь вынуждены слушаться и согласовывать все важные решения.

Первый день прошёл без приключений. По данным разведки местность была необитаемой и ни мафиозными кланами, ни кем-либо ещё не контролировалась. Что вовсе не означало, будто здесь не может сохраниться любое количество частично или полностью действующих локаций или ловушек. Поэтому осторожность при передвижении никто не отменял.

И всё равно нарвались . Нет, нужно было идти тем путём, который я помнил с прошлого раза. С противоположной стороны и вдвое дольше до ближайшего известного портала, зато безопасно. Вообще-то опасностей и там хватало, даже с избытком, но они все были вполне понятными и преодолимыми. А тут гнездо дракона. И ладно обыкновенное. Ящер заметил бы нас издалека и просто отогнал. Если непосредственной опасности яйцам нет, зря рисковать и в бой вступать не будет. А то пока дерётся с одним противником, другой разорит гнездо. И пришлось бы нам делать дополнительный крюк, то есть, большой крюк. Неприятно, но терпимо.

Тут всё получилось иначе. Мало того, что бестолковая драконихa устроила гнездо не высоко в горах, как положено, а прямо на земле, так ещё куда-то улетела по своим делам. Вот мы, не имея в виду ничего плохого, на гнездо и наткнулись. А кое-кто, вся такая рыжая с хвостом и рогами, ещё туда и залезла. И тут уже по поводу отсутствия недобрых намерений у суккубы я не поручусь.

Хотя вряд ли. Вернее, замышлять Рыжик может всё что угодно, а спереть одно из яиц, крупнее себя размером, точно не выйдет.

И надо же было такому случиться, чтобы именно в этот момент прилетела мамаша. Дракона, естественно, не стала разбираться, кто, что, зачем и почему, а сразу набросилась на нарушителей. Хорошо хоть, не залила всё вокруг огнём, опасаясь задеть гнездо. Но атакующий с неба дракон и сам по себе далеко не подарок. Раскидала всех. К счастью, основной урон получили только те, кого задела когтями, остальных свалила на землю волной сжатого воздуха, от интенсивно работающих при торможении крыльев.

Но падать с лошади тоже сомнительное удовольствие, тем более что ощущения были совсем не те, которые достались при обучении. Куда хуже. Я, например, сразу лишился пяти процентов

жизни. Тут дракона заметила, что кто-то посторонний прячется в самом гнезде, и переключилась на суккубу. Теперь ей приходилось действовать предельно аккуратно, чем Рыжик бессовестно пользовалась. Она устроила игру в прятки-догонялки, лавируя между яиц.

- Уходим! - скомандовал я, поднимаясь. - Рыжик эту глупую дракону задержит. Потом призову. Если, конечно, к тому времени останется живой. Если нет, не страшно, вернётся через сутки.

Все понимали, питомцу мало что угрожает, поэтому не стали возражать и говорить, что своих бросать нельзя. Поскольку мы и так находились в самом центре охраняемой драконом территории, то крюк делать не имело никакого смысла. В какую сторону ни направься, в любом случае будет от гнезда.

Я всё ждал сообщения о смерти питомца, но оно не поступало, видимо, у рыжика неплохо получалось уворачиваться. С этим можно поздравить. А ещё с несколькими сотнями очков опыта, полученными за игру в прятки. Но в любом случае шансов на победу у неё никаких. Как только выберется из гнезда, сразу попадётся. Уж там дракон церемониться не будет. Поэтому в лучшем случае пат. Скорей всего, именно так летающий ящер и думает. На самом деле если суккуба продержится достаточно долго, то пат уже будет в её пользу. Подаст сигнал, и я отзову.

Однако того долго не было. Мы уже оторвались на безопасное расстояние. Нет, дракон при желании его вмиг покроет, только в этом конкретном случае вряд ли станет. Особенно сразу после того, как избавилась от одних визитёров к гнезду. В общем, можно было смело отзывать суккубу, но она такого сигнала не подавала. При этом было прекрасно видно, что не только жива, но и никакого урона не получила. Она что, успела подружиться с драконой и теперь агитирует её о вступлении в наш клан? Вряд ли, конечно, но если вообще, то от суккубы чего угодно ожидать можно. В любом случае отзывать не стал, так как опыт по чуть-чуть продолжал капать.

Проехали ещё какое-то расстояние, теперь не спеша, давая лошадям отдохнуть от только что устроенной гонки. Наконец поступил сигнал, и я сразу отозвал питомца, после чего опять призвал, но уже рядом. Рыжик была жива, здорова, довольна и немного разочарована.

- Ну что, уговорила дракону вступить в наш клан?! - сразу спросил я.

- Как ты узнал?! - притворилась удивлённой и сделала нарочито огромные глаза суккуба.

- А это самое малое, что от тебя можно было ожидать. Ещё мог бы предположить, что сокровищницу у драконы спёрла, но,

судя по разочарованию на твоей мордочке, не получилось.

Потом Рыжик рассказала, как всё было на самом деле. Естественно, никого она не уговорила, даже не пыталась. Просто треснуло одно из яиц, и оттуда вылупился маленький дракончик с саму суккубу размером. Перед драконой встала дилемма: заняться малышом или продолжать охоту на залезшую в гнездо вредительницу.

- Не знаю почему, но дракончик начал защищать меня от матери, - поделилась Рыжик.

- В этом нет ничего удивительного, - влезла в рассказ Аймриэль. - Только что вылупившийся дракон воспринимает первых им увиденных как родственников. Большие - родители, маленькие - братья и сёстры. Так что ты теперь для него старшая сестра.

- А что, ей идёт, тоже с крыльями, - согласился я.

- Кстати, это единственный способ приручить дракона, - продолжала делиться знаниями эльфийка. - Добыть яйцо и оказаться рядом, когда он вылупится. Правда, никто пока не додумался делать это прямо в гнезде.

- Потому что ни у кого смелости не хватило, - гордо парировала суккуба.

- Что было дальше? - вернул я разговор в прежнее русло.

- Дракона приняла человеческий облик и велела мне убираться из её гнезда. Ну я и убралась.

- Как? Даже ничего не спёрла? - удивился я.

- Меня почти приняли в семью! - возмутилась Рыжик. - Разве можно воровать у родственников?

Только возмущалась она слишком фальшиво.

- Скажи лучше, что ничего плохо лежащего там не нашлось, - догадался я.

Суккуба лишь пожала плечами, не оспаривая такой версии. Но тут опять вмешалась Аймриэль с консультацией:

- Вообще-то скорлупа драконьих яиц очень ценный ингредиент для дорогих эликсиров и амулетов. Не сомневаюсь, что дракончик не стал бы возражать, если бы его старшая сестричка взяла немного.

На лице суккубы читались две большие надписи. Первая - где ты раньше была со своими советами? Да там этой скорлупы! Вторая - готова хоть сейчас отправляться повторно в гнездо. К счастью, не пришлось уговаривать не делать глупостей. Сама поняла, что в гнезде её никто не ждёт с распростёртыми объятиями и заранее упакованной для удобства переноски скорлупой. Но сожаление об упущенной прибыли на её лице читалось ещё какое-то время. К счастью, Рыжик вообще редко

надолго забивала себе голову чем-то одним. Уже вскоре сидела на спине у Орчика и весело напевала какую-то песенку о драконах.

Мысли об упущенной прибыли пришли не только в рогатую рыжую голову. Меня они тоже посетили, причём не с экономической точки зрения. Шанс, который выпадает только один раз, я действительно упустил. Можно было схватить одно или несколько яиц в пространственный карман. Правда, в таком случае пришлось бы сражаться с драконом по-настоящему, но зато перспективы...

Нет, я реально оцениваю свои шансы и на победу вовсе не рассчитывал. Только если цель не победить дракона, а украсть несколько яиц, то шансы совсем другие. Очень хорошие, практически беспроигрышные. Да, дракона бы меня легко убила, как и Рыжика с Кейт. Ну и что? Очнулся бы у себя на поляне, а добыча из пространственного кармана уже никуда не денется. Вполне приемлемый способ эвакуации вместе с нажитым непосильным трудом. Остальной отряд? Думаю, они бы выполнили приказ отступить, пока мы задерживаем дракона. В чём разница между бессмертными игроками и смертными НПСами, прекрасно знают.

Другой вопрос, на фига мне ручные драконы? А разве есть кто-то, кому они не нужны? Люди, вон, собак, кошек и хомячков заводят только потому, что разрешение на содержание в квартире живого дракона получить даже труднее, чем поймать этого самого дракона. Но я отвлёкся, вернее размечтался. Шанс упущен, и второго уже не будет. Смогли уйти без потерь из опасной ситуации, и то ладно.

Следующий день прошёл без приключений, не встретили на пути никого крупнее тушканчика. Теперь в этом не было ничего удивительного, учитывая, кто охраняет территорию. Хоть какая-то польза от глупой драконы, устроившей себе гнездо в неположенном месте.

Глава 16

(Начало)

Когда добрались до пункта назначения, я понял, что у драконы есть ещё одна хорошая черта, о которой раньше и не подозревал. А именно, склонность высиживать яйца в чистом поле. Как-то забыл, что нужная мне локация является хоть и не высокой, но горной. Расположись гнездо в одной из её пещер, мы бы так легко не отделались. Пришлось бы приходить сюда снова, но уже с куда большими силами. Дракона отрядом не возьмёшь, для таких целей хоть и маленькая, но настоящая армия нужна.

Теперь осталось найти пещеру, через которую можно

проникнуть вглубь горы. В принципе, для этих целей подходила любая, это я знал точно. Весь вопрос в том, сколько уровней придётся пройти, пока не достигнешь цели. К сожалению, наилучшего пути я не знал, в прошлый раз не озаботился исследованием всей локации. Пошёл первой попавшейся дорогой, достиг цели, получил пета и свалил.

Смутно помню, Безымянный мне вроде рассказывал, что есть варианты. Можно пройти длинной, но относительно безопасной дорогой, можно короткой, но с серьёзными высокоуровневыми мобами, а можно вообще блуждать по лабиринту пещер, переходя с одной на другую. К сожалению, карты мне он тогда не дал, поэтому выбор был чисто теоретическим. На деле как получится, так и будет, но знать и иметь в виду всё равно полезно. Всегда можно не переть напролом, а встретив серьёзное сопротивление, отступить и поискать другой путь. Локация это предусматривает.

После недолгого обсуждения не стали организовывать рейдгруппу, чтобы по пути ещё и максимально прокачаться. Всё равно баланса в уровнях изначально не было. Отправились всем отрядом. С выбором входа тоже не стали мудрить. Пошли вокруг горы, в поисках первого, до которого не придётся карабкаться к чертям кошачьим. Такой очень скоро нашёлся, и не высоко, и не далеко, и самый широкий. Соответственно, рассчитанный на самые неопытные группы. Но мы тут не ради прокачки, к тому же усиленным составом, так что пошли не задумываясь. К тому же в проклятых землях, а тут общие правила в любом случае не очень-то и действуют.

Первый уровень оказался пуст, с одной стороны, хорошо, никто не путается под ногами, а с другой - очень плохо. Если локация покинута, то окажется, вообще шли без толку. Не стали зря гадать, а прошли в следующую пещеру. Тоже пустая. Ещё хуже. В третьей нас встретило хоть какое-то сопротивление.

Только я даже не успел понять, что это было? Первой на опасность отреагировала охрана и её уничтожила. В принципе, всё хорошо и правильно, именно для этого охрану и держат. Только слишком уж быстро, не проверяя, кто это вообще был, а если друг или, скажем, просто не враг?

Первое сомнительно, второе уже вероятно. Живут себе местные в этих пещерах, никого не трогают, а тут вдруг приходит не пойми кто и начинает всех убивать направо и налево, даже имени не спросив. Кому такое понравится? Правильно, никому.

Пришлось проводить инструктаж. В бой вступать только с явно враждебными, проявляющими агрессию объектами. Вообще сам виноват, нужно было это делать ещё до входа в пещеры, а не уже тут. Но ничего, теперь провёл.

В следующей пещере мобы были большими кошками и сразу повели себя агрессивно, а кис-кис-кис их не только не успокоило, а наоборот, добавило злости. Ну и пусть теперь идут к чертям кошачьим, адрес как раз в тему. Теперь можно было с чистой совестью вступать в бой.

Кошки на вид были именно кошками, но размером чуть меньше тигра. Количеством и уровнями заметно уступали нам. Справились легко, но ни босса не встретили, ни сообщения о проходе уровня не получили. Последнее должно было произойти хотя бы потому, что за убитых мобов не выпадало вообще никаких очков опыта, что предполагало общую сумму в конце, однако не стоит забывать, что мы находимся в проклятых землях и тут правила могут работать весьма избирательно или не работать вообще.

Проход уровня нам всё-таки засчитали. После прохода ещё трёх. Лично я получил всего девяносто восемь опыта, остальные тоже в пределах сотни. Тут всё логично, и особенности места совершенно ни при чём. Если прёшь в локацию слишком большой, да ещё не сбалансированной по уровням толпой, то много и не жди.

В следующих трёх пещерах, кстати, тоже оказались кошки, видимо, вытеснили предыдущих обитателей и заняли чужие территории, а система всё это начала считать одним уровнем. Босс тоже был в наличии, с ним пришлось повозиться уже серьёзно. Настоящий кошкомонстр, отличался от своих подчинённых двумя вещами. Во-первых, размер, что понятно и ожидаемо. Говорят, тигр может перебить хребет быку одним ударом лапы. Ну так вот, такой справится если не со слоном, то с носорогом. Во-вторых, породой. Если остальные мобы были обыкновенными серыми полосатыми дворовыми мурками, только большими, то этот лысым уродцем. То есть монстра сделали из уже готового монстра, всего лишь увеличив прототип.

После боя с лысой кошкой пришлось залечивать раны и восстанавливать утраченные проценты жизни. До критического уровня она ни у кого не упала, у всех пострадавших оставалось больше половины, но мало ли что, вдруг очередной босс будет ещё круче?

Следующая пещера оказалась пустой. Видимо, кошки постарались за нас и выбили всех конкурентов, но сами освободившееся место почему-то заселять не стали. Разбираться в причинах не было ни малейшего желания, да и смысла тоже. Нам в этих пещерах не жить, а всего лишь быстро пройти.

Дальше мы увидели… Помните анекдот про Чапаева и Петьку? Тот, где они на пальме сидели? Сидят Чапаев с Петькой

на пальме. Подходит слон и начинает трясти.

- Василий Иванович, может, у него тут гнездо?

- Дурак ты, Петька! Они в норах живут.

Тот, кто рисовал эту локацию, воспринял этот анекдот в качестве примера для подражания. Вы видели когда-нибудь пещерных слонов? Я теперь видел. И, кстати, размерами были не намного меньше своих африканских сородичей. Если сравнивать не с саванными, а с лесными. Паслись в одной огромной полости, на нас поглядывали с подозрением, но агрессии не проявляли. А мы старались её не провоцировать, осторожно продвигаясь по краю пещеры к противоположному выходу. Время от времени в стене попадались ответвления, но исследовать, раздражая слонов, не хотелось.

Пронесло. Стая слонов - это сила, даже если они маленькие пещерные. Следующая пещера-уровень опять оказалась пустой. Почему-то не любят местные обитатели селиться в непосредственной близости друг от друга и оставляют нейтральные территории. Зато дальше нас ждала изготовившаяся к бою армия.

С первого взгляда я понял, что это какие-то неправильные гномы. Почему? Не знаю, с первого взгляда всё как положено: малый рост, широкие плечи, топоры, бороды... Вроде всё на месте, а всё равно что-то не так. И тут до меня дошло, неяркий свет факелов и почти полностью заросшие бородами лица не позволяли сразу рассмотреть цвет кожи.

Как вы думаете, гномы-негры бывают? Лично я считаю, что нет. Слишком уж разный менталитет у этих рас, чтобы их объединить. Одни работящие, другие под пальмами лежат и ждут, что банан сам в рот упадёт. Вы думаете, почему сначала англичане с испанцами, а затем уже сами американцы вели тотальный геноцид индейцев, уничтожив более ста миллионов, и при этом активно завозили покупаемых у африканских царьков рабов-негров? Всё очень просто, идеальный раб - ленивый раб. Парадокс? Но так и есть. Он и пальцем не пошевелит без надсмотрщика с палкой за спиной, но зато ничего не сделает, чтобы что-то изменить или добиться свободы. Не нужно забывать, что освободили негров не они сами, а белые.

Но я отвлёкся. Гномов-негров не бывает! Факт, не требующий доказательств. Однако вот стояли перед нами, причём не голозадая толпа с примитивными топориками, а самые обычные гномы, только чернокожие.

Попытка вступить в переговоры провалилась сразу, нас никто не собирался ни слушать, ни пропускать. Причём самим гномам наш проход вроде не должен был ни навредить, ни помешать.

Они вообще жили в ответвлении и в первую очередь защищали проход именно туда. Но и просто пропустить мимо тоже не желали, видимо, работала программа, оставшаяся со старых времён.

Пришлось драться. Гном, особенно в подземельях, опасный противник, но наш отряд хоть и уступал числом, превосходил по уровням. Да и маги разных направлений имелись, что опять же давало серьёзное преимущество. Только на место убитых противников каждый раз вставали всё новые и новые, причём более высокого уровня. Если так будет продолжаться дальше, то скоро и в этом отношении превзойдут.

Просто всё бросить и прорваться к противоположному концу пещеры, который никем не охранялся - тоже не выход. Оставлять такого врага за спиной не хотелось, вот и дрались, уничтожая противников и оставляя проценты жизни. На многих уже висели приличные дебафы, а кое у кого жизнь упала до критической красной зоны. И в этот момент гномы ударили ещё с одной стороны. Как раз оттуда, куда нам было нужно.

Да, правильно, что не стали прорываться туда с самого начала. Теперь оказались бы зажаты с обеих сторон в узком проходе. А так хоть осталась возможность отступить, что я и приказал сделать. Нельзя пройти через гномов так, чтобы совсем без потерь? Вот и не надо, тут целый лабиринт пещер. Найдём другую дорогу.

К счастью, нас никто не преследовал, отдохнули и привели себя в порядок в пустом уровне. Думать, куда идти дальше, не требовалось, достаточно вернуться к пещерным слонам. Точно помню, что у них было достаточно много ответвлений в разные стороны. Выбирай любое. Мы не стали выбирать, а прошли в ближайшее, чтобы зря не раздражать слонов своим присутствием.

Длинный коридор. Несколько пещер, опять коридор... Проскочили довольно большое расстояние, никого не встретив. Очень хорошо. Жаль, что карта пройденного пути показывала, что двигались больше вбок, чем вперёд.

А вообще в нашем отряде кое-кто полный идиот. Как ни прискорбно это признавать, речь идёт обо мне. Карта! Раз вернулись воспоминания, то должна вернуться и она. И ведь я её уже проверял в замке. Всё работало. К сожалению, с некоторыми сбоями, но ведь работало. Правда, сбой был довольно своеобразный. Если вспоминал место, где был в прошлой игровой жизни, и пытался вызвать карту, она не появлялась. Но стоило туда прийти и повторить попытку, как всё проявлялось. А ведь в этой локации я уже был! Пусть специально не исследовал в мельчайших подробностях весь лабиринт, но и пройденный в

прошлый раз маршрут уже большой плюс. Вызвал обе карты и наложил друг на друга. Пунктиры пройденного нигде не пересекались, зато теперь было видно, куда нужно стремиться.

Теперь шли уже целенаправленно, а не куда-то в сторону центра горы, мол, там видно будет. В нескольких местах встретили сопротивление, но не сильное, два уровня зачистили полностью, получив почти две сотни опыта каждому. Сколь-нибудь интересных предметов, как и у кошек, не выпадало.

Чем глубже, тем реже встречались активные мобы. Плохой знак, так, глядишь, в конце вообще никого не окажется, и получится, ходили зря. Но не проверишь - не узнаешь, да и не уходить же на полпути, поэтому спускались дальше. Вскоре удалось выйти на имеющийся на карте старый маршрут. Осталось следовать ему.

Зал был большой и... пустой. Выходит, шли зря. Однако кое-кто думал иначе. Рыжик с восторгом закричала:

- Собачка!

И бросилась вперёд. Чуть в стороне от входа, ближе к стене, находился целый выводок щенят. Однако обниматься суккуба побежала вовсе не к ним. Рядом из щели в стене вылез огромный пёс, он-то и стал жертвой рыжей хулиганки.

Я своего Огонька узнал сразу же, а он меня нет. Не узнавать у пса имелись веская причина, даже если он не лишился памяти. Был слишком офигевшим. Ожидал от визитёров чего угодно, в основном нападения, но никак не обнимашек. Так и стоял, совершенно обескураженный.

- Огонёк, - позвал я.

Всё же надеялся, что память он не терял, или, в крайнем случае, увидев меня, её вернёт. Пёс дёрнулся на источник звуков, сразу узнал и потопал в мою сторону, совершенно забыв про висящую у него на шее суккубу. Та болталась, словно висюлька на ошейнике. Довольно крупная, но совсем лёгкая и поэтому почти не мешающая. Подошёл и ткнулся мне мордой в грудь, чуть не свалив при этом.

Внимание!

Найден потерянный питомец.

Вернуть Да/Нет?

Не задумываясь, нажал на "ДА". Ха, уже интересно, в списке питомцев в моих характеристиках он занял не третью строчку, а первую, потеснив Рыжика с Кейт. Кстати, о характеристиках, ведь я на них так и не посмотрел:

Имя - Огонёк.

Раса - демон (Какой?)

Класс - питомец (условно разумный)

Уровень - 118
Опыт - 93000 (119000)
Жизнь - 118
Сила - 118
Ловкость - 118
Мана - 118
Приобретённое умение - (тут заполню потом).

Ни фига себе! Весьма и весьма интересный экземпляр. А ещё интересно, у кого-нибудь в игре есть петы, по уровню в несколько раз превосходящие своих хозяев? Или я один такой? Хотя, скорей всего, есть. Раз существует платная прокачка питомцев, то наверняка найдутся и богатые буратины, которые раскошелятся, чтобы получить нечто больше, чем им необходимо, чтобы потом меряться с другими такими же.

Но я отвлёкся. Огонёк - условно разумный пет, только, в отличие от суккубы и паучихи-дроу, сам разговаривать не умеет. Вместо этого транслирует хозяину картинки-образы. Чем сейчас и занимался, предварительно стряхнув Рыжика, чтобы та не мешалась.

Хозяин пропал. Глупые самки хозяина Огонька прогнали. Они глупые и слабые, Огонёк легко бы справился, но принадлежат хозяину, поэтому убивать нельзя. Вернулся домой, долго ждал. Пытался очистить все пещеры от посторонних. Иногда получалось, иногда нет, убитые на следующий день появлялись снова. Редко приходили другие, желающие стать хозяевами. Убивал, но каждый раз появлялся новый щенок, который без хозяина не желал расти. Пришлось охранять. Прилетел дракон и устроил гнездо на вершине горы. Прогнал. Восемь раз умирал сам, но всё равно прогнал. Вернулся хозяин. Всё будет хорошо.

- А можно я оставлю его себе? - вдруг вклинилась Рыжик.

Сначала не понял, кого она имеет в виду, и подумал было на Огонька. Даже усмехнулся, представив себе ситуацию. Потом всё же посмотрел в нужную сторону и увидел, что суккуба успела схватить в охапку и притащить одного из щенков. Маленького такого, всего лишь с крупную немецкую овчарку размером, да и на вид похож.

Посмотрел на Огонька, это всё-таки его подопечные. Пёс поморщился, фыркнул, помотал головой... потом вспомнил объятия, решил, что это самый надёжный способ их избегать впредь, и кивнул. Личный пет у питомца - оригинально. Однако и причин отказывать не было никаких. И в любом случае их всех забирать и пристраивать придётся, раз Огонёк взял на себя обязанности охранять.

- Ладно, оставляй, - разрешил я. - Только несёшь полную

ответственность. Поняла?

- Да, поняла. Спасибо, дядя Странник!

Рыжик подбежала ко мне и чмокнула в щёку, потом то же самое сделала и Огоньку, правда, его поцеловала в нос. И всё это продолжая держать в охапке щенка, который если и весил меньше её самой, то не намного. А потом она приняла питомца официально. Мне поступило соответствующее сообщение. Стало интересно, как это отображается в характеристиках?

Имя - Пушистик.

Раса - демон (Какой?)

Класс - питомец второго уровня ответственности (условно разумный)

Уровень - 1

Опыт - 1 (20)

Жизнь - 1

Сила - 1

Ловкость - 1

Мана - 1

Вот оно, значит, как, второй уровень ответственности. То есть я ничего нового только что не придумал и прецедентов не совершал, всё предусмотрено существующими правилами. Даже официальные формулировки есть. Тем лучше, лишний раз выделяться из-за любой мелочи или действия тоже не стоит. Тем более что нужно куда-нибудь пристроить ещё четырёх щенков.

- Кейт, - обратился я к дроу, - ты не хочешь?

Та отрицательно покачала головой. Не хочет. Она у меня куда более рассудительная и спокойная, чем суккуба. Глянул на остальных сопровождающих.

- Аймриэль?

- Не знаю, но чувствую, что такой питомец мне не подойдёт, - ответила эльфийка.

- Оксана?

- Нет.

Другие сопровождающие тоже не горели желанием связываться с такими зверюгами. Заметил, что у НПСов петы вообще редкое явление, хотя правилами Эвриворлда это никак не ограничивается.

- Ладно, всё с вами ясно, - подвёл итог я.

- А можно... - подала голос суккуба.

- Нет! - не дослушивая, сразу ответил я.

- Но...

- Никаких но.

Я прекрасно понял, чего она хочет. Вернуться той же дорогой, что мы пришли, и попытаться спереть из гнезда скорлупу, а то и

целое драконье яйцо. Как-нибудь обойдёшься без таких приключений. Рыжик попыталась в качестве аргумента привести необходимость прокачки Пушистика, но я его отмёл. Дракон вообще не самый лучший объект для прокачки первоуровневого пета, а если он ещё и гнездо охраняет, то тем более. К такому и топовым игрокам лучше не соваться. Назад я вообще не собирался идти пешком, отправили Оксану за свитками возвращения. Дороговато, конечно, но не нищие.

Отдать щенков в хорошие руки оказалось неожиданной проблемой. И ведь не дворняжки какие, а очень породистые с прекрасной родословной. Вернее, двух взяли сразу Нефрита с Сапфирой. Видимо, решили, что в таком случае обезопасят себя от моего Огонька. В принципе правильно, пет подтвердил, даже предположил, что у тех с возрастом ума прибавилось. Но совсем немного, всё равно глупые. Оставшихся двух никто не хотел брать, из тех, кому я предлагал, естественно. Выставь я питомцев на аукцион, с руками оторвали бы, и за очень приличную цену. Псы всё-таки не какие-нибудь, а легендарные, но мне так поступать не хотелось.

Кстати, есть у меня на примете две любительницы всего легендарного и эпического. И петами пока вроде не успели обзавестись. Не предложить ли им? Колючие сестрички сразу откликнулись и предложению обрадовались. Оказалось, Заноза с Колючкой давно безуспешно ищут себе питомцев. Ширпотреба не желают категорически, а что-нибудь редкое в двух экземплярах не желает попадаться. А двойняшкам нужно чтобы обязательно одинаковые. Уже были готовы немного снизить планку, а тут я со своим щедрым предложением. Бросились благодарить, обниматься, целоваться. Обещали, что как только, так сразу в долгу не останутся. Вот и хорошо. Если возникнет необходимость, будет кого в рейд по тылам противника отправить.

Рыжик с головой ушла в прокачку своего пета, за первый же день подняла уровень себе и двенадцать ему. Мне с этого тоже под тысячу очков бонуса перепало. Суккуба могла бы прокачать и больше, но полезла в опасную локацию, и её там убили. Придётся сутки отдохнуть. Подозреваю, если будет гнать такими темпами, то скоро Пушистик догонит хозяйку, да и сама она поднимется.

Глава 17

(Начало)

Когда прошли оговоренные десять дней, поставил ещё один храм, разумеется, богине удачи Скрилле. Опять, как в прошлый раз, сначала всем городом готовим место, потом покупка и установка самого большого из имеющихся в линейке для Скриллы. А на следующий день праздник с гостями.

Поскольку всё обошлось без драк и прочих эксцессов (даже стриптиз на алтаре никто не танцевал), то ещё через три дня поставили следующий. На этот раз богине любви и красоты Любвите. И опять всё прошло в тёплой дружественной обстановке (без стриптиза). Наверное, потому, что Джек Пота и француженку в мини-юбке никто не пустил, хотя они оба раза пытались проникнуть без приглашений. Не вышло. Скрилла с Любвитой очень внимательно следили за этим делом.

Лично я за каждый храм получил по уровню, причём как для себя, так и для своих петов (Пушистику тоже перепало). Ну и ещё по мелочам, плюс сто к репутации, плюс сто к славе, плюс десять к любимчику богов. Поцелуи от двух богинь (скоро немаленькая коллекция будет). Тот, что от Скриллы, поднимал на десять процентов удачу, а тот, который от Любвиты, на столько же привлекательность для противоположного пола. Оказывается, строительство храмов - штука весьма полезная.

Из-за отсутствия лишних на празднике приключений Оксана десяток уровней получить не смогла. Всего по одному, что тоже неплохо.

Я уже подумал поставить это дело на поток, но не получилось. Нет, запретов от администрации или чего-то в этом роде не последовало, те как раз ничего против траты денег на храмы, которые останутся в собственности богов, а не покупателя, не имели. Но думал и делал выводы не только я. Мафиозные кланы подсчитали, что когда закончу строительство всех намеченных храмов и укреплю город, он станет практически неприступным. Поэтому либо штурмовать сейчас, когда город в процессе строительства и несмотря на солидную внешнюю стену почти беззащитен, либо вообще забыть. К сожалению, выбрали первый вариант.

На этот раз провели разведку и на праздник в честь очередного храма являться не стали. Мало того, дополнительно обезопасили себя со стороны богов, пообещав возвести все храмы, которые собирался ставить я. То есть боги ничего не теряли вне зависимости от того, чья сторона возьмёт, поэтому и вероятность вмешательства была сведена к нулю. Об этом я узнал чуть позже от Джек Пота, которому никто ничего не обещал. А ведь теперь придётся как-то отблагодарить, я даже знаю как. Скрилла будет недовольна.

Мафия на этот раз собрала ну очень серьёзную армию, с такой и против среднего королевства идти можно. На маленькое государство, занимающее только горную долину, а реально состоящее всего из одного города-крепости, хватит с лихвой. То, что им не пришлось честно маршировать через всю территорию, а

получилось выставить порталы почти под городской стеной, говорит само за себя.

Стену Торин Большая Бочка поставил не просто хорошую, а великолепную. И, к счастью, её успели подключить к камню управления в замке, иначе представляла бы из себя исключительно декоративное сооружение, ставь порталы хоть с наружной, хоть с внутренней стороны. Но даже самая хорошая стена - ничто без защитников. Сама по себе продержится час, два или больше, в зависимости от крутости, а дальше что? Нужно оборонять уже вручную.

Имеющихся в наличии сил хватит, чтобы продержаться не несколько часов, а дней или даже неделю (если мобилизовать вообще всех жителей города без исключения). Но это не игроки, а НПСы, то есть конечный невосполнимый ресурс. Останусь и без города, и без подданных.

Однако первые несколько часов можно было выстоять без потерь, чем следовало воспользоваться и попытаться за выигранное время придумать хоть какой-то план. Вряд ли, конечно, получится придумать за такое короткое время хоть что-то путное, но попробовать стоит.

В первую очередь разослал в личку послание с просьбой о помощи всем, с кем имелись контакты. Прежде всего игрокам, им-то терять нечего, кроме недолгого времени на возрождение. Первыми откликнулись Колючка с Занозой. Подтвердили свою готовность. От двойняшек я ничего другого и не ожидал.

Членство в клубе коллекционеров тоже пригодилось. Пускай там собрались абсолютные индивидуалисты, но помощь своим в уставе прописана. Это не означает, что встанут все как один, но достаточное количество тех, кому это покажется интересным, наверняка наберётся. Тем более что благодаря мне они уже немало достижений набрали. Три праздника с присутствием целой толпы богов чего стоят. Я узнавал, строительство храма вовсе не гарантирует, что на открытие явится даже тот, кому он посвящён. Приглашение коллег - вообще уникальное событие.

Коллекционеры откликнулись и некоторые стали являться по одному и, что характерно, своим ходом. То есть отвлекаться на транспорт не требовалось. Правда, действовал тоже каждый сам по себе. Кто-то засел в удобной башне и отстреливался, кто-то уходил в рейды даже не по тылам, а в самую гущу вражеских войск. Однако и такая помощь была не лишней. Изначально прогнозируемые два-три часа исключительно за счёт такой помощи выросли как минимум вдвое. Но если смотреть правде в глаза, в нашем случае с военной точки зрения это не имело особого значения. Прогнозируемые результаты оставались те же.

Жаль, что участие кланов в моих делах администрация отрезала. Мне-то пытаться нанять или ещё как-то заинтересовать никто не запрещал, но тому же МИФу дали понять, что в потерянные земли лезть не стоит. С другой стороны, не стоит об этом жалеть. Запрет действует на всех, а мафия наверняка смогла бы без него нанять куда больше силы.

- Ну что, повоюем? - раздалось справа.

Только что на этом участке стены я стоял один, теперь появился воин в весьма интересных доспехах. На первый взгляд всё среднее, а на деле характеристики не просматриваются, то есть либо их вообще нет и на воине не имеющая никаких защитных свойств бутафория, либо они весьма внушительны и скрыты. Лицо, кстати, у воина вроде знакомое, да и голос я уже где-то слышал.

Вспомнил! Да это же! К чертям кошачьим!

- Извини, не сразу узнал тебя без формы.

- Ну да, она обезличивает, - согласился тот.

- А меня? - раздался голос с другой стороны.

Поскольку я уже был готов, то её узнал сразу.

- Тебя не узнать невозможно. Кстати, без килограмма косметики выглядишь намного красивее.

- Вот стою и думаю, мне сейчас комплимент сказали или наоборот, - усмехнулась француженка.

Да, это были Джек Пот и La'Putana. Первый снял свой шутовской наряд и оделся под обычного наёмника, вторая тоже вооружилась. Выглядела теперь куда соблазнительнее, чем в своей фирменной мини-юбке. При этом была не в кольчужном бикини или чём-то подобном. Шлем, кираса, щит, копьё... Всё стилизовано под древнюю Грецию.

Да, древние греки были очень миролюбивым народом, у них даже богов войны была всего пара. Арей и Афина. Хочешь победить на поле боя? Сила против силы, отвага против отваги и в том же духе. Тогда тебе к Арею. Если же предпочитаешь побеждать не числом, а умением и прочими военными хитростями, тогда тебе скорее поможет Афина.

Интересное совпадение, не правда ли? Тем более что за любовь у греков тоже отвечали две богини. Любовь, которая страсть, рай в шалаше и серенады под балконом - это к Афродите. А любовь по расчету - это опять же к Афине. Местная путана, оказывается, тоже в военном деле разбирается.

Однако был один вопрос, почему эта парочка вдруг надумала помогать именно мне? Не стал гадать, а просто его озвучил.

- Твои враги пообещали храмы всем богам, - начал Джек.

- А про нас почему-то забыли, - закончила фразу La'Putana.

- Но и я, насколько помню, тоже вам ничего не обещал.

- Да, - кивнула воительница. - Но вероятность что-то получить от тебя гораздо выше, чем от них.

- Особенно если я попрошу пристроить к моему храму два флигеля, - раздался третий голос.

- И кто из вас богом глупых шуток работает?! - вырвалось у меня.

- А что не так? - удивился Бухарь, рассматривая себя.

Ну да, всё было так. Менять своего нелепого для игрового мира меча и магии заношенного костюма алкоголика-интеллигента он не собирался. А боевой вид себе придал, напялив под пиджак кольчугу. В правой руке боевой (что?), а в левой кружка.

- Три бога, защищающих стены - это серьёзно, - сделал вывод я.

- Не совсем, - ответил Джек Пот. - Правила запрещают нам вмешиваться в такие заварушки, особенно по собственной инициативе. Вернее, вмешиваться мы можем куда угодно и сколько угодно, но применять при этом божественную силу - нет. Поэтому ты получишь трёх весьма крутых воинов, чуть превосходящих игрока уровня сто плюс.

Потом он оглядел с ног до головы отхлёбывающего из кружки Бухаря и внёс поправку:

- Двух с половиной.

- Что опять не так? - возмутился бог самогоноварения. - Этот пиджачок, между прочим, покруче твоих доспехов со скрытыми характеристиками будет. Я его на свадьбу надевал. Потом на свалке несколько лет проносил, теперь тут. А кольчуга - это так, для маскировки.

В то, что этот самый костюм Бухарь притащил в игру из реала, мы, конечно, не поверили, а о том, что эта невзрачная и нелепая одёжка может быть артефактным доспехом, как-то никто не задумывался. Зря, ведь бог носит, а не какой-то бомж. Хотя в данном случае одно другому не мешает.

К сожалению, город не частная территория. Та способна сутки сопротивляться постоянному давлению, а тут всё зависит от качества стены. Наша была одной из лучших и давала два с половиной часа. Вроде бы очень мало, но это как посмотреть, два с половиной часа можно безнаказанно обстреливать штурмующего тебя противника. И после этого ещё нет гарантии, что он обязательно прорвётся. По истечении указанного времени получит возможность стрелять в ответ, лезть на стены и сражаться с защитниками.

И это ещё не самое главное. Штурмовать должно не менее

тысячи воинов одновременно. Достаточно выбить хоть одного, и время не засчитывается. Поэтому необходимо брать армию с запасом.

Враг это прекрасно знал и штурмовал город методом ротации кадров. Нанесли тебе урон более половины жизни - отступай в тыл восстанавливаться, твоё место займёт другой. Понятно, что так можно делать только при наличии сил втрое больше, чем необходимый минимум для данного типа укреплений. К сожалению, мафия могла себе такое позволить.

Но и мы эти два с половиной часа использовали по полной. Со стен летело всё самое убойное, что только было, и далеко не всегда сносило нападающим только часть жизни. Некоторым не везло. Армия вторжения постепенно таяла, хоть и оставалась по-прежнему избыточной.

У Аймриэль, Колючки и Занозы имелось по стреле с артефактным мифриловым наконечником. Эти боеприпасы они берегли на случай появления на поле боя какого-нибудь очень крутого НПСа, чтобы гарантированно прибить одним ударом. Стрелы могли сами возвращаться в колчан, но промежуток времени всегда был произвольным. И через десять минут, и через сутки, как повезёт.

Зато у Рыжика её наконечник был всегда при себе. Суккуба рванула на вылазку, прихватив своего питомца. Как нетрудно догадаться, продержалась недолго, всего одиннадцать минут. Успела уничтожить десяток низкоуровневых НПСов и нарвалась на паладина девяносто восьмого уровня. Тот её сделал одним ударом, самодовольно поднял забрало, любуясь результатом, и тут же получил стрелу в глаз от Аймриэль. Минус один такой враг - это уже очень хорошо. Теперь при штурме стен его не будет. Сама суккуба набрала совсем немного опыта, всё сбросила пету. Зато он успел получить уровень.

Кроме Рыжика на вылазку отправились все, для кого смерть - временное явление. Питомцы и игроки. Даже колючие сестрички, отработав свои артефактные наконечники, прыгнули вниз. Видимо, рассчитывали в случае гибели успеть возродиться и повторить всё ещё раз. Тем более что шанс на возвращение стрел в таком случае выше. Кроме них и части коллекционеров из клуба, мне удалось созвать ещё более десятка игроков. Все они участвовали.

Я сам тоже хотел прыгать со стены, но Нефрита с Сапфирой не пустили. Правитель должен обязательно остаться жив. Вообще-то камень управления подчинялся и моим заместительницам, но на меня реагировал охотнее и, что самое главное, быстрей. В бою даже несколько секунд могли иметь решающее значение.

Из петов больше всех отличился мой Огонёк. Оно и не удивительно, учитывая, что самый высокоуровневый. Питомец не просто прошёлся ураганом по рядам противника, он ещё и выжил. Вернулся на последнем проценте жизни, но именно вернулся. То есть чуть подлечить магией и можно снова в бой, без необходимости ждать двадцать четыре часа. Что я, кстати, и сделал, послав питомца на второй заход, из которого он тоже сумел вернуться, на этот раз аж с тремя процентами жизни.

А ещё на вылазки отправились боги. Джек, Путана и Бухарь. Они почему-то старались бить не НПСов, а игроков. Бог самогоноварения выиграл три схватки и уступил в четвёртой, всего лишь девяностоуровневому противнику.

- Ну всё, я на сегодня отыгрался, - заявил он, материализовываясь опять на стене. - Теперь просто зритель.

- А почему вы с игроками дрались, а не с НПСами? - спросил я.

- С неписью нам как бы и неприлично, - ответил Бухарь. - И потом от выбитых игроков куда больше толку.

- Какой же это толк, если максимум через час возродятся и придут сюда же почти как новенькие.

- Ну, это вряд ли, - усмехнулся бог.

- Почему?

- Ты хоть представляешь, какой бывает дебаф, если тебя убивает кто-то из богов? Большой. И это если мы специально ничего не накладываем. Я, например, им похмелье добавил, а тому, кто меня одолел, наоборот, печать, от него избавляющую, подарил. Так что всё честно.

Ну да, честно. Видимо, боги всё-таки обязаны придерживаться каких-то правил, а не куролесить, как им взбредёт в их божественные головы. Даже те, для которых это самое куролесенье - образ жизни и основная обязанность.

La'Putana и Джек Пот вернулись живыми и почти невредимыми. Почти - очень растяжимое понятие. Для других состояние было бы крайне тяжёлое, а боги, пусть и с ограниченными возможностями, легко восстанавливались и были готовы продолжать. Только в рейд не пошли, а собрались встретить нападающих на стене. Видимо, тоже какое-то ограничение, о котором не сочли нужным рассказывать.

Рейды, не только божественные, но и вообще, не пропали даром. Кроме уничтожения части сил противника они ещё несколько раз срывали концентрацию штурма. Там всё просто - если в стену одновременно ломится меньше народу чем положено, то время не засчитывается. После какого-то отрезка даже может идти минус. А наша стена требовала не только

большого количества народа, а очень большого. В разы превышающего, чем необходимо для взятия всего города.

В результате необходимое время продавливания защиты увеличилось более чем на час. Понятно, что это была лишь отсрочка, которая ничего не решала, несмотря на то, что мы пока использовали не все козыри. Но не отдавать же город почти бесплатно, как до этого пришлось поступить с Озёрным замком?!

Глядя со стены вниз, вспомнил строки из песни:

На донжоне старинного замка,
В лабиринте интриг и идей
Мы стояли. До слез было жалко,
Что не вывести даже детей.
Только кто-то сказал: веселее,
Мы друзьям дали слово - дожить.
Люди чести, дав слово, сильнее.
Нас не сломить.

*Песня "Спина к спине" автор Льдинка Эрени Корали Лидия Белявская

У нас положение было куда лучше. Вывести мы пока могли не только детей, а вообще всех без исключения. Кое-что даже готовилось, но пока не стоило спешить. У города имелась не одна, а целых три линии обороны. Новая стена, старая и главный замок. Так что ещё повоевать можно.

Глава 18

(Начало)

Когда у меня выскочило очередное системное сообщение, я его чуть не пропустил. Вернее, чуть не отбросил, не читая, как большую часть предыдущих. Там всё равно было в основном об уроне, полученном-нанесённом петами, набежавшем им опыте и смерти. Однако это отличалось оформлением, вот и заглянул. Содержание оказалось престранным:

Предупреждение!
В вашем регионе полночь.
Хотите продолжать войну Да/Нет?

Ни фига себе предложеньице. Мол, война войной, а обед по расписанию. Ну и здоровый послеобеденный сон тоже, как же без него. Или я неправильно понял, и мне предлагают вовсе не послеобеденный перерыв, а сдачу? Спросить не у кого, а ковыряться в вики - дело неблагодарное. Можно всю ночь провозиться и ничего не найти.

На глаза попался кто-то из коллекционеров. Сразу спросил у него, тот не знал, зато следующий ответил. Оказывается, у укреплений высшего класса есть бонусная возможность: в случае военных действий владелец имеет право брать ночной перерыв.

Правда, имелись и свои ограничения. Время с полуночи до шести утра можно было использовать исключительно на отдых или эвакуацию, но не для укрепления обороны или подготовку вылазок. Противник при этом никак не ограничивался.

Последнее как раз не страшно. Мафия и так имеет куда больше возможностей и без проблем соберёт подкрепление без всяких перерывов на обед. Поэтому без дальнейших колебаний собрался нажать на нужную кнопку, но в самый последний момент отложил. Сначала нужно было позаботиться о возможных последствиях. Приказал прекратить огонь и любые боевые действия. И, только убедившись, что все поняли, нажал на кнопку в интерфейсе.

У меня сразу выскочило сообщение, подтверждающее остановку боевых действий до шести утра. Вернее, делающее город неуязвимым для любых вражеских атак в течении этого времени, при условии соблюдения правил с нашей стороны. И целый список, чего делать нельзя.

На первый взгляд ничего не изменилось, мафия продолжала упорно штурмовать стену, только счётчик оставшегося времени уже не тикал. Однако вскоре до них дошла бесполезность такого занятия и всё прекратилось. Ещё раз просмотрел список. Переговоры с противником не запрещались, только в нашем случае не имели никакого смысла. Враг имеет все основания считать, что победа неизбежна, а перерыв на ночь - это именно перерыв и не более того.

Всем приглашённым объяснил ситуацию и сказал, что жду опять завтра с утра, мол, новых звать не имею права, а они желанные гости. Думаю, большинство намёк поняли и придут с друзьями. К сожалению, это вряд ли что-то изменит, многотысячную армию вряд ли приведут, а всё остальное - отсрочка. Поэтому почти вся ночь ушла на подготовку к эвакуации.

Ещё раньше нашли небольшую локацию с действующим порталом и собирались перебросить туда большую часть населения. Гибнуть всем, без шансов отстоять город и замок, не имело смысла. Зато имело ударить противника как можно чувствительней. Мало того, это было насущной необходимостью. И тогда у меня возник план.

- А давайте завтра, пока они будут штурмовать город, ударим в ответ в другом месте? - предложил я. - Наверняка все силы стянуты сюда, поэтому должно получиться, причём без проблем.

Странно, но никто и не думал возражать. Встал единственный вопрос, куда бить? Вообще-то тут особых вариантов не было. Озёрный замок - единственное хорошо знакомое место. Но самое

главное, его вообще не придётся штурмовать снаружи, потому что есть возможность напасть изнутри.

План разработали довольно простой, когда стена перестанет сдерживать натиск и начнётся настоящий штурм, не ввязываемся в бессмысленную драку, а организованно отступаем на вторую линию обороны. Прикрывать остаются только бессмертные. В среднем городе тоже не задерживаемся, а отходим в верхний, который опять же серьёзно не обороняем. Держать до последнего будем только замок, прикрывая эвакуацию через портал.

Когда начнётся отступление, враг не сможет заметить, что часть наших сил исчезла, даже если будет специально это дело отслеживать. Вот они-то и возьмут незащищённый озёрный замок. И это вовсе не предположение, а точные разведданные. Связался через личку с гномом-призраком, Тук подтвердил, что в замке не осталось хоть сколь-нибудь значительных сил. Захватить можно не то что армией, а даже рейдгруппой, при условии, что та состоит из высокоуровневых игроков.

Продолжение от 19/09

Глава 19

(Начало)

(позже посмотрю, как лучше разделить две предыдущие главы)

Утро добрым не бывает, так что к чертям его кошачьим! Виной тому для разнообразия стало не похмелье, а банальный недосып. И хотя в игре сон почти не требуется, даже живым (неделями могут бегать пока капсула позволяет), а уж мне тем более, но в том-то и дело, что "почти". Именно в этот раз я не выспался.

Хотя справедливости ради нужно признать, что утро было именно добрым. Во-первых, мои надежды оправдались, явилась целая толпа игроков желающих поучаствовать. Раз в пять больше чем ушло вчера вечером. И никакого нарушения правил, невиноватый я, они сами пришли. В результате стена продержалась не оставшиеся двадцать минут, а почти час. Во-вторых, намеченный вчера план шёл, как по нотам. Организованно покинули переставшую быть неуязвимой стену и так же организованно отступили в средний город к храмам. В-третьих, сформировали отряд, который должен был идти на штурм Озёрного замка.

А потом я сделал откровенную глупость, с любой точки зрения. Как ещё назвать трату крупной суммы на покупку храма? Тот останется в городе, который уже сегодня перейдёт другому владельцу. И ладно бы храм был квестовым, тогда хоть бы уровень перепал, но я выбрал бога вне очереди.

Бывают такие интуитивно совершаемые глупости, которые позже иначе чем гениальными озарениями не назовёшь. Как вам храм посвящённый богу войны, поставленный прямо на поле боя? И как вы думаете, чью он сторону примет? Позже оказалось, что это один из немногих случаев, когда бог не просто имеет право вмешаться, но ещё и никак не ограничен. Вот Сник и вмешался.

Внимание!

Вы получили баф.

Класс - божественный

+100 к силе

+100 к скорости

+100 физический урон

+100 магический урон

Дополнительная характеристика - на 24 часа заблокирована характеристика жизнь на уровне 100%.

Ни фига себе! Да с таким бафом кого угодно порвать можно. Особенно имея в виду последнюю характеристику. Полная неуязвимость в течении суток. Судя по тому, что наши без приказа бросились в сумасшедшую атаку, не я один это получил. Бог решил лично не вмешиваться, а устроить нам победу в его честь. Мне такая идея понравилась. Да за сутки мы...

Стоп! Сначала нужно решать те проблемы, которые есть здесь и сейчас. Эта мысль пришла мне в голову очень вовремя. Ещё чуть и отряд, собранный для захвата Озёрного замка, рванул бы в атаку вместе со всеми. Еле успел перехватить, тут и без них справятся, а захват чужого замка никто не отменял. Тем более что это и не захват вовсе, а возвращение честно нажитого непосильным трудом. С божественными бафами мы не только сам Озёрный вернём, но и все окружающие земли присоединим. Жаль, что через сутки халява кончится и потом вряд ли получится хоть что-то из новоприобретённого удержать.

Тут я заметил, что Сапфира с Нефритой отвлеклись, пытаясь хоть как-то упорядочить избиение мафиозных войск. Вот и прекрасно. Возвращением Озёрного, тоже кто-то руководить должен, а здесь и без меня прекрасно справятся. В общем, смылся под благовидным предлогом. Мои действия заметил лишь пет Огонёк, но он ябедничать точно не стал, а наоборот присоединился.

Портал вывел в так и не найденную часть подземелий. Будучи временно неуязвимыми, мы могли и обычными методами любую крепость штурмовать, но зачем зря утруждаться, если можно пройти через чёрный ход. Тук нас уже ждал, сразу сообщил количество и местоположение противника. Всего десяток низкоуровневых воинов НПСов и один средний.

Они что серьёзно рассчитывали такими силами удержать замок в случае внезапного нападения? Вообще-то понятно, что они надеялись на отсутствие каких-либо неприятностей. Однако это количество тоже кое о чём говорит. Ресурсы у мафии тоже далеко не безграничны и на штурм моего города они выгребли практически всё, что было. А это значит, следующий в ближайшее время ждать не стоит. Мало того, можно даже попытаться удержать Озёрный замок. Вряд ли конечно получится и вообще, его сначала захватить нужно, а потом делить или ещё что-то планировать.

Захватить мы, конечно же, его захватили. Даже проще, чем ожидалось, сражаться пришлось только с командиром, остальные сами сдались. А я попутно узнал, что ничего бесплатного не бывает. Волшебный баф от бога войны - лучший тому пример.

С одной стороны, полная неуязвимость. Долби противника почти любой силы до тех пор, пока не победишь, или пока он не заподозрит неладное и не отступит. Нет, если разница в уровнях слишком большая, то он будет восстанавливаться гораздо быстрее, чем ты ему наносить урон. Но это не наш случай.

Всего сутки? Да за эти двадцать четыре часа так прокачаться можно, что о-го-го. А вот фиг вам и губозакатывающие таблетки от жадности. И побольше, побольше! Опыт шёл мизерный, в разы, а то и десятки раз меньше, чем обычно. За убитого НПСа - ладно, сколько там того опыта? Не жалко. А за полноценное взятие замка обычно даётся очень прилично. Уровень, а то и два поднять можно. Тут получил девятьсот девяносто девять очков опыта, и то мне ещё привалило, как командиру, остальным досталось всего по девяносто девять.

Однако причин обижаться не было. Мы сюда не качаться шли, а наносить максимальный вред противнику. Эта задача была выполнена - взяли не только замок, но и все прилегающие к нему территории. И не просто озеро с пустыми берегами, мафия там кое-что построить успела.

Кстати, о стройках. Почему бы и нет. Раз один раз получилось, то можно попробовать закрепить успех. Остров, на котором стоял замок, местами имел чисто символические укрепления. Считалось, что эту функцию будет выполнять рельеф местности. Да и не было никакой необходимости оборонять всю скалу целиком. Выбрал одно из таких "ненужных" мест, на первый взгляд должно подойти. В любом случае хуже не будет, если не считать расходов, но и они относительно небольшие.

Отправил сообщение в личку (имя) с заказом. Не прошло и нескольких минут, как в озёрном замке появился храм богу войны Снику в честь победы в сегодняшнем сражении. На этот раз не

максимального размера, такой тут просто не поместился бы, а минимальный в самый раз. И поскольку это не город, а замок на скале посреди озера, то посторонним тут делать нечего. Поэтому статус у храма заказал только для своих.

Была идея сделать наоборот, после чего вернуть замок мафии, и пусть потом от шастающих туда-сюда паломников отбиваются, ухудшая отношения с богом. Но, во-первых, Снику шутка может не понравиться. Во-вторых, если вдруг получится удержать Озёрный, то проблема будет уже у меня.

Внимание!

Изменение статуса замка Озёрный.

Храм богу войны Снику, поставленный в честь победы над врагом, увеличивает минимальное время штурма на час.

Уже хорошо. Если честно, я на что-то в этом роде и надеялся, хотя уверенности не было. Не в том смысле, что получу дополнительный час к обороне, а вообще на её усиление. Тем временем выскочило ещё одно системное сообщение:

Внимание!

За особые заслуги перед богом войны Сником уже полученный временный баф становится постоянным.

Ограничения:

Длительность - 24 секунды

Количество - раз в сутки.

Когда прочитал про переход божественного бафа из временного в постоянный - испугался. Неуязвимость - это, конечно, хорошо, но она практически ставила крест на росте уровней. Так бы и остался при своём тридцать восьмом с перспективой когда-нибудь нескоро стать тридцать девятым. Ну а двадцать четыре секунды - другое дело. В критической ситуации могут значить очень многое, при этом в обычное время никак не мешают.

Кроме бафа я ещё получил умение полководец, равное моему собственному уровню, вроде бы к нему и привязанное. На первый взгляд ничего особенного, просто увеличивало на один процент шансы на победу руководимой мною армии. В любом случае пригодится. И по сотне к славе и репутации. А за первый храм вообще ничего, если не считать разгрома мафиозной армии. Теперь они точно не скоро повторят свою попытку. Вот и прекрасно, потому что к тому времени уже будет поздно, город станет вообще неприступным.

Кстати, о городе. Давно уже получил сообщение от Нефриты с Сапфирой о том, что враг разбит и позорно бежал. Сам же о собственных успехах пока не отписался, надо бы исправить упущение. Что сразу и сделал, заодно попросил прислать

подкрепление в Озёрный замок. Стоит попытаться его удержать, отступить, если что, всегда успеем. В ответ получил заявление, мол, я, конечно же, очень умный, но дурак, а также требование немедленно вернуться назад.

И что это моим красавицам в голову взбрело, или на деле всё не так хорошо, как кажется? В любом случае, когда используют такой тон, пытаться что-либо выяснить посредством переписки бесполезно. Эвакуироваться всем отрядом не стал, а отправился сам, тем более что портал работает, недолго прыгнуть как туда, так и обратно. Или подкрепление перебросить, а при необходимости всех эвакуировать.

К счастью, ничего страшного не произошло, просто несовпадение в логике игроков и НПСов. Для первых бессмертие - обычное дело и ограничение в получаемом опыте вызывает если не раздражение, то сожаление. Для вторых всё то же самое - предел мечтаний, а малый опыт - приемлемая цена. У нас в активе половина дня и вся ночь, плюс неуязвимая армия. Не воспользоваться такой ситуацией - предел глупости. Нужно не подкрепление для удерживания одного-единственного замка просить, а наведаться во все контролируемые мафией места и навести там шороху. Может быть, даже что-то захватить. Хотя не стоит, потом удержать сил всё равно не хватит.

И, кстати, о разнице в логике. Похоже, ни фига она не разная, это просто я такой тормоз. В городе давно не осталось ни одного игрока из прибывших к нам на помощь. Успели оценить полученный баф и отправились ковать железо, пока кассир отлучился. У каждого наверняка есть на примете интересные места, куда, будучи уязвимым, лучше не соваться. Раз мои красавицы решили использовать свалившийся от бога баф на полную катушку, я не видел причин возражать. Полного списка городов и крепостей, принадлежащих мафии, у нас не было, но он и не требовался. Всё равно сил на полномасштабную однодневную войну не хватит.

На самом деле были хорошо известны только несколько точек, полностью контролируемых мафией, в которые мы и собирались. Вернее не совсем так. Была трофейная карта всех потерянных земель на этом континенте с точно отмеченными территориями и сферами влияния. Только толку от неё в данном конкретном случае никакого. Мало знать где, нужно ещё знать, как туда попасть. Лучший способ - платными порталами.

Если такой стоит не в замке, а на городской площади, то достаточно назвать адрес и заплатить. Блокируется такой портал только после объявления военного положения. То есть если проходить по одному, то, пока хозяева поймут что к чему, не

армия, но отряд просочится. Почему тогда изначально не перекрываются порталы или вообще от них не отказываются? А толку? Вернее, он есть, но минусов куда больше, чем плюсов. Точно так же можно войти небольшими группами через ворота. Обычно от таких действий толку немного, но наш баф на неуязвимость всё менял.

Решили не распылять силы и из трёх известных городов с общественными порталами выбрали два. Последний оставили в качестве резерва. Если хозяева успеют объявить военное положение в двух первых, тогда не успевшие пройти отправятся в оставшийся. В конце концов, нам их не брать, а сделать ответные визиты вежливости.

Я вёл армию в один город, рейнджер с валькирией в другой, а для третьего командующего не выбрали. Если туда вообще будут вторгаться, то сами на месте и определятся. Ну не могут мафиози быть настолько тупыми и самоуверенными, чтобы не оказать достойного сопротивления уже в первых двух. Оказалось, что могут.

У меня получилось не только незаметно проникнуть во вражеский город, но и провести весь отряд. Всё оказалось неожиданно просто, и самоуверенность противника тут совершенно ни при чём, скорее, наоборот, полная растерянность. На площади стоял самый настоящий бардак, присутствовало много вооружённого народа, а портал работал непрерывно, только успевай отскакивать. Это эвакуировались остатки армии вторжения.

Очень удачно получилось. Как только прошли все, я скомандовал атаку. Никакой стратегии и гениальных планов, достойных великого полководца. Каждый сам по себе и против всех врагов. Эффект неожиданности в придачу к неуязвимости сработал идеально. Площадь мы захватили очень быстро, потом, пока враг не очухался, выделили часть воинов контролировать портал (уничтожать всех прибывающих), часть встали в оборону, а остальные рванули вперёд, убивая всё, что шевелится и оказывает хоть какое-то сопротивление.

Портал мафия заблокировала почти сразу, но на этом её успехи и закончились. В городе войск было совсем мало, да и те в основном состояли из выживших в недавнем сражении. Противопоставить что-либо неуязвимым они не могли. Да что там говорить, даже обыкновенной небольшой армии без всяких божественных бафов они не смогли бы ничего противопоставить. При условии, конечно, что она уже проникла в город, а не штурмует стены по общим правилам.

Население никакого сопротивления не оказывало, его и так

было не слишком много, да и большая часть жила либо добровольно-принудительно, либо находилась в рабстве. Нужно будет всех желающих забрать с собой, если выйдет получить контроль над порталом. С этим предвиделись реальные сложности. Город-то мы захватили, насколько это вообще возможно таким малым числом. Во всяком случае, контролировали все важные точки, кроме одной -главного замка и центра управления по совместительству. Все уцелевшие мафиози собрались там, и выковырять их можно было только полноценным штурмом.

В принципе ничего сложного, бейся лбом о стену, пока та не исчерпает лимит сопротивляемости. Под градом стрел и прочих тяжёлых предметов, которые обороняющие не пожалеют сбросить тебе на голову. А там народ щедрый собрался, несмотря на то, что мафия. Ни время, ни количество метательного оружия для нас значения не имели. Первое, судя по классу замка, никак не могло быть больше часа, второе любезно примет на себя божественный баф.

К сожалению, были ещё в-третьих и в-четвёртых. Сколько порталов в городе? Единственный на площади, или есть ещё в замке? Нагонят подкреплений, и никакая неуязвимость не поможет, если тебя будут просто сбрасывать со стен. Но даже не это самое главное. Весь вопрос в лимите штурмующих. Хватит ли у нас народа? Или будем биться головами о стену вообще без всякого результата? Вернее не так. Если достаточно долго биться головой о стену, то результат получится обязательно. То есть пробьёшь дыру. Весь вопрос - в стене или в голове? Я почему-то подозревал, что весь лимит удачи на сегодня исчерпан и верен второй вариант.

Нужно было в Озёрном ставить храм не только Снику, но и Скрилле. Хоть бери и тут ставь, но это, пожалуй, будет уже перебором. Раз боевые действия прекратились, решил попробовать дипломатические методы. Иначе говоря, попытался провести переговоры.

Со стены сразу крикнули в ответ, что с террористами они переговоров не ведут. Ну прямо как США и НАТО. Две главные террористические организации на планете, не ведущие переговоров с конкурентами. Когда им не выгодно, а так ведут и не морщатся. Мафия ничем не отличалась. Тут же мне начали рассказывать со стены, какие они крутые и какой я наоборот.

- Наличных сил взять замок у тебя всё равно не хватит, а подкрепления уже не придут. Мы портал точно не разблокируем.

- К вам-то тоже не придут, - крикнул я в ответ. - Так и будете сидеть в своём замке, пока не надоест.

- Мы в замке, а ты в городе. Только насчёт пока не надоест сильно ошибаешься, потому что не всё учёл.

- И что же?

- Подкрепление к нам придёт из соседнего города.

- Но будет уже поздно, - ответил я. - Потому что вы тоже кое-что не учли.

- И что же? - вернули мне мой вопрос.

- Численность моей армии. Её ведь увеличить можно и не за счёт подкреплений. Сейчас соберу рабов по всему городу, освобожу, выдам трофейное оружие, наложу точно такие же бафы и на штурм.

Конечно же, я блефовал. Никаких бафов ставить не мог, только противнику вовсе не обязательно об этом знать. А без неуязвимости мало кто из рабов согласится воевать. Ведь потому они и рабы, что не пожелали драться за свою свободу.

- Это божественный баф, и ты сам его поставить не сможешь, - нашёлся на стене один умный. - Или у тебя бог в кармане сидит и выполняет мелкие поручения?

Сверху заржали удачной на их взгляд шутке.

- Ты абсолютно прав, богов у меня в карманах нет, - крикнул в ответ. - Не приживаются они там. Но ты забыл, что божественные бафы могут ставить ещё и жрецы или паладины.

- Могут. Но что попроще, а не такие крутые.

- И опять ты прав. Обычно я могу ставить такой баф всего на двадцать четыре секунды и не чаще чем раз в сутки. Но сегодня из-за победы и благодаря поставленному в её честь храму получил неограниченные возможности.

- Он говорит правду, - заявил молчавший до этого времени игрок.

А ведь на самом деле, хоть и блефую на всю катушку, но при этом не вру. Нашёлся один умеющий отличать правду ото лжи, но ему это ничего не дало. Просто мои слова можно довольно по-разному трактовать.

- Ладно, чего ты хочешь? - спросил ведший переговоры до того.

- Если начну перечислять всё, что я хочу, мы и до утра не управимся. Поэтому скажу, что хочу от тебя. Разблокируй портал, и мы уйдём.

- Что-то тут не так. Утверждаешь, что легко можешь захватить замок и разблокировать портал сам, но при этом просишь, чтобы сделали мы. Больше похоже на попытку сбежать.

- Опять ты прав! Приятно иметь дело с умным НПСом. Только опять не учёл одну мелочь.

- Какую?

- Мы собираемся не просто сбежать, а отступить с добычей, пригласив с собой всех желающих.

- И кто вам мешает захватить замок и получить не только портал, но ещё и большую добычу?

- Никто. Но мы и так уже имеем больше, чем сможем унести. Зачем делать лишнюю работу, от которой не будет никакого толку? Ты бы сам стал? И как думаешь, зачем мы приглашаем желающих? Кто-то ведь должен и добычу нести.

Корыстные аргументы противнику были совершенно понятны, на что я и рассчитывал. Уже вскоре переговоры как-то сами перешли в торговлю чуть ли не из-за каждой мелочи, которую нам позволят взять с собой. Я даже почти не возражал, мой пространственный карман всё равно никто не проверит, а остальное неважно. Вот бы Большую Бочку сюда, он бы весь город вынес.

В конце концов, мне надоело, и я объявил, что либо остановимся на достигнутом, либо мы думаем о начале штурма. Подействовало. Подозреваю, что противник и так выторговал больше, чем рассчитывал.

Естественно, первыми пошли не мы, а те жители города и рабы, которые пожелали отправиться с нами. Как ни странно, среди условно свободных таких желающих оказалось больше, чем среди рабов. Казалось, должно быть наоборот, ведь эти теряют часть имущества, потому что всего забрать не могут, а те не теряют вообще ничего, так ещё и свободу получают. Но нет, раб потому и раб, что не желает ничего делать для того, чтобы изменить свою судьбу. И это одинаково касается всех, неважно, какие цепи тебя держат, настоящие железные или куча договоров о покупке всяких разных вещей в кредит.

Кстати, об имуществе. У портала стояло несколько проверяющих от мафиозного клана, которые следили за честным выполнением договора. То есть чтобы никого из местных не тащили в портал силой и чтобы они, в свою очередь, не тащили вещей больше, чем условлено. Постепенно на площади росла куча конфискованного имущества. Заранее было оговорено, кто сколько имеет права унести. Меньше всего рабы, чуть больше свободные, ещё больше наши воины. В таком порядке и уходили. Я шёл последним и просто сгрёб всю кучу в пространственный карман.

- Стой, мы так не договаривались! - воскликнул один из проверяющих, при этом нажал какой-то амулет, скорей всего, блокирующий портал.

- Разве? По договору я как командир имею право взять столько, сколько сумею унести. На самом деле могу ещё больше,

но решил не мелочиться. А вы договор нарушили, закрыв портал, впрочем, чего ещё ждать от мафии?

- Ты ничего не говорил про драконий карман, поэтому договор не действителен.

- Неужели? Ещё я не говорил, что у меня по утрам плохой запах изо рта. Особенно с похмелья. Но это ведь не повод пересматривать договор.

- Смотря о чём идёт речь, - вмешался молчавший до этого НПС. - Если о брачном договоре, то и запах, и венерические заболевания очень даже могут быть поводом. Как и пространственный карман по имущественным вопросам.

Какая-то доля логики в его словах была. Создавайся законы с целью торжества справедливости, они именно такими и были бы. Главной и единственной целью любого юриста стало бы составлять документы, которые в принципе невозможно трактовать неправильно или не понять, если ты не совсем дебил. Однако на деле всё наоборот.

- Неважно, - заявил тот, который вёл переговоры с самого начала. - Сдавай всё украденное и проваливай. Иначе не выпустим. И не думай, что твой читерский баф тебе поможет. Одиночке от него толку мало. Завалим массой, собьём с ног и сверху каменную плиту положим.

В этом он был абсолютно почти прав. Нет, будь у меня уровень сто плюс, ещё неизвестно, как бы сложилось, а с тем, что есть, в одиночку ловить действительно нечего. Только я такую опасность учёл и подстраховался, иначе один тут точно не остался бы.

- Злые вы. Уйду я от вас, - ответил ему и активировал камень возвращения.

Материализовался там, где бросил половинку камня, то есть возле нового храма богу войны Снику. Порталов у нас тут два, один в замке, другой на центральной площади внешнего города. Но туда я не пошёл, беженцев и бывших рабов всё равно будем селить в нижнем. В первую очередь спустился на тот уровень и скинул всю кучу из пространственного кармана. Пусть сами ищут, где чьё.

Нефрита с Сапфирой уже успели вернуться. Их поход закончился в чём-то лучше, а в чём-то хуже моего. Во вражеский город тоже проникли без проблем, вместе с эвакуирующимися силами мафии. Но в отличие от меня сумели захватить управление порталом, которое осуществлялось прямо с площади. Но на этом везение закончилось.

Город был куда больше, чем доставшийся мне. И ладно бы отличался только размерами, тогда весь вопрос во времени,

которое потребуется на то, чтобы перебить защитников. Он делился на верхний и нижний, каждый со своей крепостной стеной, поэтому красавицам пришлось довольствоваться уничтожением сопротивления в нижнем городе, сбором трофеев (не очень богатых) и агитацией всех желающих переселиться к нам. На этот раз без ограничения на количество имущества, которое можно взять с собой.

Уже наступил вечер, и по идее у нас оставалась вся ночь бафа неуязвимости. Бог войны расщедрился и дал больше, чем необходимо, только не осталось мест, где это можно использовать. Враг заблокировал порталы, а где этого не сделал, расставил ловушки.

Больше всех негодовала моя Рыжик. Суккуба пропустила всё самое интересное и теперь вдруг узнала, что продолжать банкет мы не собираемся. Чтоб не изображала из себя обиженную и несчастную, отправил в разведку. Мол, найдёшь объект, достойный ночного штурма - вызывай. Божественного бафа на ней не было, но тут Рыжик ничего не потеряла, на петов эта благодать не распространялась.

Конечно, шансы у такой разведчицы были небольшие, но я и не рассчитывал на успех. Однако отправлять совсем беззащитной тоже не собирался. Приказал магам наложить на неё побольше всяких бафов, какие у них только есть. До божественного, конечно, далеко, но получилось тоже неплохо. А ещё направил вместе с ней Огонька, пусть присмотрит за Рыжиком и Пушистиком, которого суккуба, естественно, взяла с собой.

Кроме высокого уровня и боевой мощи, этот питомец имел ещё одно полезное свойство - обратную связь. Мог транслировать мне картинки-образы или вообще давать смотреть его глазами. Поэтому на самом деле разведчиком был именно Огонёк, но суккубе это знать вовсе не обязательно.

Предположение о ловушках подтвердилось сразу, как только петы ушли. Глядя глазами Огонька, понял, что нахожусь в клетке вместе с суккубой и её питомцем. Тут ловить было нечего, отозвал и снова призвал петов. Ещё три попытки закончились тем же. Эффект неожиданности прошёл, и мафия смогла подготовиться. Да и глупо было предполагать, что даже сокрушительная победа в одном сражении станет победой в войне.

Разочарованная Рыжик отправилась качать своего Пушистика, чтобы наложенные на неё бафы зря не пропали, ведь на них никакого ограничения по опыту не было. В результате подняла три уровня своему пету и один себе. Я с этого получил три тысячи очков бонуса и неожиданно следующий тридцать девятый

уровень. Оказалось, до него не хватало самую малость.

Утром решил не откладывать взятые на себя обязательства в долгий ящик и заказал два флигеля к храму Бухаря. Двух уровней я за это не получил, одного тоже, да и опыта всего по тысяче от каждого божества. Но были и другие бонусы, например, бесплатное обслуживание во всех борделях и плюс десять процентов на выигрыш в азартных играх. Неплохо, жаль, божественные бонусы продавать нельзя.

Бухарь по этому поводу закатил очередной праздник, но другие боги, кроме виновников торжества, не пришли. Бог самогоноварения и не думал обижаться, тем более что недостатка в гостях не наблюдалось. Игроки и НПСы не такие гордые и вовсе не против выпить на халяву.

Я же вспомнил, что уже четыре храма возвёл вне очереди, как бы боги не обиделись. Их отсутствие на празднике можно рассматривать как сигнал. А ведь это не только ценный мех, в смысле как минимум уровень за каждый новый храм, но и неуязвимость города, чем нельзя пренебрегать ни в коем случае. Поэтому стал возводить храмы конвейерным методом по штуке в день.

Кроме уже имеющихся Бухарю, Скрилле, Любвите, Снику поставил богине бессмертия и вечной жизни Вестере, гномьему богу различных ремесел и в первую очередь кузнечного дела Тору, богу торговли и всего с ней связанного Абрамию, богине ужаса Зорган Колькут Ит Ари, покровительнице лесов и природы Ксили, богу дальних странствий и путешественников Пришедшему Из Далека, богу природных стихий Урагану, богу мести и справедливости Деаманту.

За каждый получил по уровню, сотне славы и сотне репутации. А так же по божественной метке, увеличивающей симпатию со стороны их последователей. То есть восемь уровней, восемьсот славы, столько же репутации и восемь божественных меток. И всё, больше никаких плюшек или бонусов, боги всё-таки обиделись, хорошо, что не сильно. Хотя нет, было ещё кое-что. Все мои петы тоже получили по восемь уровней. В результате получилось, что у меня уже сорок седьмой, у Огонька сто двадцать седьмой, у Рыжика с Кейт по тридцать седьмому, и только Пушистик подкачал, и его двадцать пятый заканчивался не на семёрку.

А напоследок я осуществил одну свою задумку. В центре среднего города в виде единственных ворот, через которые туда можно пройти, поставил грандиозный храм Безымянному. Не знаю почему, но в рекламном буклете линейка его храмов не была удалена. Может, потому, что это потерянные земли, а

может, хитрый гном рассчитывал заработать и на этом. Хотя последнее вряд ли, он ведь не на себя работает, а на кого-то в совете директоров Эвриворлда. Мало того, (имя) меня честно предупредил, что без активации богом от этого храма толку всё равно не будет.

- Не важно, - слукавил я. - Он мне нужен скорее в качестве символа. Ну и вместо ворот в средний город сгодится. Поэтому оба входа должны быть в виде больших арок.

НПС лишь пожал плечами. Мол, любая глупость за ваши деньги:

- Сделаю, - добавил он вслух.

На самом деле у меня был план, или скорее надежда, оживить этот храм. Сначала позвал бригаду гномов, чтобы те выдолбили в алтаре полость строго определённого размера и формы. Поскольку алтарь не был активирован, бородатые коротышки не испытывали перед ним никакого пиетета. Камень - он и есть камень. Ну а потом самое главное. Один действующий алтарь Безымянного у меня всё же был, перенёс его из малого храма в большой, засунул в полость и поставил новый алтарь на место. На первый взгляд ничего не произошло, на второй тоже. На третий...

Внимание!

Вы поставили действующий храм несуществующему богу.

Вам даруется дополнительный класс - Верховный жрец (вне уровня).

Вся мана, собранная алтарём, достаётся вам.

- К чертям кошачьим! В смысле ни фига себе.

Это у меня вырвалось после того, как полез в характеристики нового храма. В первую очередь в молитвы. Под названием "Быстрая малая молитва" там значится простой проход через храм. Давало это всего одну единицу маны. Но учитывая, что он является воротами между уровнями, в день должно набегать очень прилично, даже если тут никто по-настоящему молиться никогда не будет. Однако мои подсчёты прервало новое системное сообщение:

Внимание!

Вы выполнили скрытый квест.

Постройка нового храма Безымянному.

Награда - 50000 очков опыта.

Награда - божественный меч.

Награда - любое желание в пределах возможностей бога.

Внимание!

Невозможность получения последней награды в связи с отсутствием божества.

Обратитесь к администрации или к любому другому богу.

Предупреждение!

Другие боги не обязаны выполнять ваше желание. Имеют право отказать или выполнить частично на своё усмотрение. Вне зависимости от результата, награда будет считаться полученной.

Ну, к администрации за компенсацией я в любом случае обращаться не буду. Чревато. А вот к кому из знакомых богов можно. Есть шанс, что выполнит. Но опять же в любом случае это сильно потом. Сейчас меня заинтересовал сам факт скрытого квеста от Безымянного. Сколько он успел раскидать таких перед тем, как уйти, или вернее перед тем, как его ушли? И самое главное, как их найти? На таких квестах можно очень неплохо подняться и раздобыть разных интересных плюшек.

Стоп! Там ведь было три награды. Очки опыта я получил сразу и в результате поднялся на уровень. Тут всё понятно. Про желание меня предупредили, что нужно либо обращаться к администрации за компенсацией, либо к другим богам. Вдруг кто согласится выполнить обязательства коллеги. И ни слова про божественный меч. Тогда где он сам?

Осмотревшись, я увидел рукоять, торчащую прямо из алтаря. Буквально только что её там не было. Точно помню. Меч в камне, не особо оригинально, но интересно, и заинтересовал меня прежде всего сам камень. Когда задумывал матрёшку из двух алтарей, надеялся схитрить, замаскировав недействующий находящимся внутри действующим. Хитро, правда?

К сожалению, не сам придумал, это китайцы так маскируют поддельный айфон, засунув внутрь кусок свинца. Качеством-то они почти не отличаются, но вес разный, вот и необходима маскировка. Причём именно свинец, стальная пластина не подойдёт, гнуться вместе с телефоном не будет.

Вот и я примерно так думал. Сверху абсолютно настоящая на вид, только слегка не активированная плита, а внутри полностью активный алтарь, создающий нужный божественный фон. Только теперь и верхний алтарь был настоящим, произошло ли это в момент признания квеста выполненным, или когда меч пророс сквозь оба, не знаю, да уже и неважно. Главное, что получилось. Теперь нужно было забрать свою награду. Протянул руку и взялся за рукоять. Попытался вытащить, но не тут-то было, ладонь словно прилипла.

Внимание!

Доступен новый квест.

Вытащить меч повелителя.

Предупреждение - только достойный способен совершить данное деяние.

Награда скрыта

Наказание за невыполнение скрыто.

Принять Да/Нет?

Предупреждение!

Предусмотрено наказание за отказ от квеста (скрыто).

К чертям кошачьим такие квесты! Не в том смысле, что взял и сразу отказался. И попробуй угадай, за что наказание хуже, за невыполнение или за отказ. Что-то разработчики с этим заданием намудрили, или, подозреваю, не они, а Безымянный, которому терять было уже нечего. Раньше квестов с официальным наказанием за отказ не встречал и ничего о них не слышал. Именно с официальным. А вообще бывают, откажешься - включится один сценарий, наиболее неприятный, согласишься и не выполнишь - другой, выполнишь - третий. И никогда не угадаешь, который из них окажется хуже.

Стоял у алтаря с прилипшей к рукояти меча ладонью и размышлял о наказаниях. Хотя на самом деле всё уже для себя решил. Да и эти хитрости наверняка накручены на тот случай, если в аналогичном положении окажется кто-то посторонний. Во всяком случае, я на это надеялся.

Перестал тянуть время и нажал на "Да". Мгновенно пронзила резкая боль, словно электричеством ударило. Подходящая аналогия, ощущение шло от руки, через всё тело и через ноги уходило в каменный пол.

Вот и обещанное наказание, а я возомнил, что квест написан специально под меня. Людям вообще свойственно считать, что вся вселенная создана именно для них. Даже богов в качестве обслуживающего персонала придумали.

Внимание!

Вы прошли испытание и признаны достойным.

Награда - уровень.

Награда - невосприимчивость к боли (10 секунд в сутки), дополнительное время не ограничено, расход маны 100 единиц в секунду.

Ага, не ограничено. Да при таком расходе вряд ли кто и на вторые десять секунд наберёт. Хотя стоп. Я как раз наберу, ведь мне идёт вся мана, полученная от молитв. Это если не считать, что такому ресурсу можно придумать куда более рациональное применение.

И вообще, чего это я тут самый сомнительный бонус обдумываю? Настоящая боль в игре вообще явление редкое (если не считать похмелье). Но сильно сомневаюсь, что на последнее эта штука подействует. Вон сорок восьмой уровень куда приятнее. На этот раз только мне, петам ничего не досталось, даже

бонусных очков опыта.

Ещё был меч, который даже из каменного алтаря тянуть не пришлось. Он выскочил оттуда сам и теперь очень приятно лежал в руках. Глянул на характеристики, там оказалось совсем мало информации. Зато какой!

Название - Божественный меч.

Класс - отсутствует.

Уровень - отсутствует.

Полная привязка к владельцу.

Защищает владельца от силы других богов.

И всё. Никаких плюсов ни к чему не предполагалось. Защита от богов - штука, конечно, крутая, но только на первый взгляд. Видел я, как сложились La'Putana, Джек Пот и Бухарь со своей боевой табуреткой. Будучи полностью ограниченными в использовании божественной силы. Мало кто из топовых игроков сможет им противостоять. И это точно не про меня. Другое дело боги, любому из них такой меч точно пригодился бы на случай драки с коллегами. Только я сильно подозреваю, что у каждого из них нечто подобное и так имеется. Раз уж игрок сумел получить за выполненный квест, то они не могли не позаботиться о собственной безопасности.

Интересно, а в случае конфликта с администрацией этот предмет даст хоть какую-то защиту? Ведь сила админов похожа на божественную. Очень вряд ли. Не стали бы создатели игры так себя ограничивать, особенно когда речь идёт о контроле над богами. В любом случае лучше не проверять, для меня этот меч скорее символ власти, чем предмет, имеющий прикладное применение.

Глава 21

(Начало)

(предыдущую нужно делить на две части)

Если кто-то думает, что построили мы неприступный город и стали жить долго и счастливо, то он глубоко заблуждается. Это не конец войны, а её начало. Если ты на кого-то напал, дошёл до столицы, попытался её взять и был отброшен, не надейся, что теперь можно сделать вид, будто ничего не было.

Как говорится, войны с Россией взятием Москвы не заканчиваются, а только всерьёз начинаются. Тут, конечно, не Россия, а компьютерная игра, но я сам-то русский, то есть человек миролюбивый, пока меня не трогают. Но раз уж начали, то заканчивать буду уже я, флагом на вашем рейхстаге, белом доме, или что там у вас вместо него. Что? У меня нет флага? Не беда, нарисуем. Нефрита с Сапфирой к завтрему сошьют, заодно и рукоделие прокачают.

Кроме банальной мести имелись и вполне логичные причины. Мафия ведь не успокоится. Штурмовать ставший неприступным город они больше не станут, не полные идиоты, но исключительно до тех пор, пока не появится реальный шанс на успех. Это скорее теоретическая опасность, нацеленная на будущее, однако есть и реальная здесь и сейчас. Ведь будут гадить по мелочам везде, где только можно, даже себе во вред. Да и где нельзя, скорей всего, тоже. А мы запираться в своей долине тоже не собираемся, так что конфликты неизбежны.

Администрация по идее не собирается вмешиваться. Им в принципе должно быть наплевать на мафиозные, демократические или либеральные ценности (что, вообще-то, одно и то же). Люди делают деньги, а кто из них платит - дело десятое. Я вон сколько храмов отгрохал, считай, в личную собственность вообще ничего не получил, пользоваться могу, а перепродать уже никак. И это ушло в чей-то карман.

Многие могут подумать, что администрация переложила эти деньги из одного своего кармана в другой. Я ведь не из реала их взял, а тут добыл. На самом деле ничего подобного. Во-первых, большая часть не добыта при прохождении локаций, а взята в качестве трофеев. Что-то мафиозные кланы тут нашли, а что-то купили за настоящие живые деньги. Захотят восстановить потери, будут вынуждены покупать ещё раз. И потом, я ведь не нарисованными трофеями за постройку храмов расплачивался, а реальными деньгами, полученными за продажу артефактов игрокам.

Плохо, что мафия имела постоянную связь с администрацией (я так предполагаю), а у меня контакты случались эпизоотические. Положение необходимо было исправлять и при этом не потерять самостоятельности. Кое-какие идеи на этот счёт у меня имелись.

Решил не выдумывать ничего нового, а воспользоваться уже проверенным контактом. Гном, торгующий строениями, не мог не иметь связей с теми хозяевами игры, которым принадлежат эти потерянные земли. Да что там контакты, наверняка кому-то из них подчиняется напрямую. Однако вопрос в лоб задавать не стал, а зашёл с другого конца.

- Как насчёт административных зданий?

- На любой вкус и выбор, - охотно ответил он.

Ещё бы не охотно. Ведь там наверняка так же, как и с храмами, платишь деньги, но в личную собственность не получаешь.

- Вообще-то мне нужно административное здание не типа ратуши, а такое, где постоянно дежурил бы представитель

администрации игры.

- Зачем? - не понял (имя).

- А как с ними ещё связаться? В обычных местах можно вызвать меню и отправить письмо администрации. Тут эта функция заблокирована, да и неизвестно, кто это письмо получит.

Гном кивнул, соглашаясь, обещал подумать. А уже вечером прямо у меня в комнате материализовалась знакомая личность. Тот самый мужичок, который играл роль ревизора, после того как мы совместно с кланом МИФ захватили принадлежащий мафии город.

- Не слишком ли у тебя с желаниями? - сходу начал он.

- Это смотря что ты имеешь в виду. Обычно я скромный.

- Да? А как тогда называть требование, чтобы кто-нибудь из администрации круглосуточно дежурил у тебя в городе?

- Это когда же я успел такое потребовать?

- (имя) передал именно так.

-Ну во-первых, я не требовал, а интересовался вопросом. Во-вторых, у НПСа, торгующего недвижимостью, лучше всего спрашивать об административных зданиях. Но на самом деле меня больше всего устроит адрес, по которому можно решать спорные вопросы без посредников и проволочек.

- Так бы сразу и просил, - усмехнулся переговорщик. - А теперь получишь именно административное здание с полным штатом сотрудников, через которых всегда сможешь связаться с нужными людьми. Естественно, всё за твой счёт, как строительство, так и содержание сотрудников.

Ну вот, то не слишком ли много хочу, то именно это много и навязывают. Где логика, спрашивается? Хотя понятно где, хотят содрать с меня ещё и деньги на содержание целой толпы бюрократов-НПСов. И ведь не откажешься теперь.

- А они кроме связи и шпионажа хоть что-то полезное делать будут? - спросил я.

- Будут, - кивнул собеседник. - Стандартный набор городских чиновников. Сможешь переложить на них любые работы по специальности. Хоть руководство уборкой улиц, хоть составление бюджета.

- Ага, спасибо. Переложу и сам не замечу, как потеряю даже видимость самостоятельности.

- Ну, видимость мы тебе оставим, - усмехнулся собеседник. - Всегда оставляем. Шучу! И потом только тебе решать, какую работу им доверить. Можешь только руководство над дворниками. Но платить в любом случае придётся, как за полную нагрузку.

Поскольку связь с администрацией мне в любом случае была

необходима, пришлось согласиться. Сам с чиновниками разбираться не буду. Всё административное руководство лежит на Нефрите с Сапфирой, вот пусть они и решают, что можно доверить, а чего нельзя ни в коем случае. Всяко лучше меня в таких делах разбираются. И платят за административное здание тоже пусть из городского бюджета. А то как-то само получилось, что за все храмы я заплатил из собственного кармана. Никакого специального расчета в этом не было, но задним числом подозреваю, поступи я иначе, и плюшек с бонусами было бы куда меньше.

Пока представитель администрации не ушёл, я поднял ещё один вопрос. Он мне не давал покоя уже довольно давно, и вот представился случай. Ведь далеко не всё можно обсуждать через посредников. Например, где мафия вербует в свои ряды такое количество народа? Сам механизм добровольно-принудительного рекрутирования понятен, но чтобы кого-то заставить, этого кого-то нужно ещё найти.

Не верю я в столь массовое бегство вдруг осознавших себя НПСов. И ладно бы эти потерянные земли были единственными на весь Эвриворлд, тогда ладно, сумевшие сбежать рано или поздно стекались бы именно сюда. Только таких мест много, и каждый беглый идёт в ближайшие.

Не сами же админы снабжают мафию рабочей силой? Нет, за деньги очень даже могут, но такие условия потеряют весь смысл уже для мафии. Обложить данью население - это одно, а купить и потом обложить - совсем другое. Другие же условия будут не выгодны уже самой администрации. Если кто-то зарабатывает деньги в реале и вкладывает их в игру - идеальный вариант. Если зарабатывает на тех, кто вводит из реала, и потом вкладывает - тоже хорошо. А если зарабатывает в игре и в игру же вкладывает - это перекладывание денег из одного кармана в другой.

Очень многие игроки именно так и делают? Ну так то обычные игроки, и им можно. Ну а действующим не совсем по правилам или совсем не по правилам на вычеркнутых из игры территориях такого никто не позволит, а если и не запретят, то точно не станут поощрять. Конечно, это всё только мои предположения, но не сомневаюсь, что они близки к истине.

Правда, был ещё один вариант - отмывание денег. Это когда реальная мафия зарабатывает на оружии, наркотиках и прочих интересных вещах, вводит деньги в игру, а потом их же получает обратно, но меньше, зато чистыми. Однако это совсем не тот случай. Во-первых, у меня сложилось впечатление, что игровая мафия не имеет ничего общего с реальной. Не вообще, а эта конкретная. И, в-главных, никто не станет отмывать деньги на

нелегальных казино. Там их зарабатывают, а отмывают в легальных. И в Эвреворлде если настоящая мафия чем-то подобным занимается (наверняка занимается!), то точно не в потерянных землях.

- А разве сам не догадываешься? - вместо ответа спросил собеседник. - Тем более что ты с этим уже сталкивался.

- Не помню, - честно ответил я

- Первый город на границе штурмовали в том числе и завербованные тобой НПСы. Систему глючит, и в потерянных землях никто не заморачивается исправлением мелких накладок.

- А если будет что-то совсем крупное? - спросил я.

Отношение администрации было вполне ожидаемо и логично, только в нём были и свои серьёзные минусы. Прежде всего для обитателей потерянных земель.

- Если будет что-то слишком серьёзное и выходящее за пределы огороженной зоны, придётся отключать от игры весь континент, - подтвердил мои опасения собеседник.

- А как же незатронутые территории?

- Придётся переселять и компенсировать потери, а это огромные деньги. Даже если платить артефактами, всё равно дорого, только поэтому потерянные земли Северного континента до сих пор существуют. И, кстати, раньше эта обязанность ложилась на местную мафию, а теперь и на тебя тоже.

- Какая обязанность? - с подозрением спросил я.

- Бороться со всем, что будет лезть наружу. Теперь это вопрос и твоей безопасности в том числе.

Да, взвалили обязанности на ровном месте, хорошо устроились, свою работу переложили на чужие плечи. И ведь от неё никак не отвертишься, тем более что это реально необходимо нам самим. Допустим я, Оксана и другие умершие в реале игроки смогут переселиться в другое место, но весь город с собой точно не утащишь. Некоторых особо ценных НПСов ещё можно, и это всё.

Однако главную информацию, ради которой и настоял на личной встрече, я получил. Теперь понятно, откуда у мафии так много НПСов, и почему они не считаются с потерями. Системные глюки. На каком-то участке дороги может появиться караван, идущий из ниоткуда в никуда, а через несколько километров исчезнуть. Или группа беженцев, или армия, вышедшая в поход, ну и просто одинокие путники. Если в такой момент их захватить в плен или уговорить идти с тобой, то из частичной материализации они перейдут в полную.

Выходит, главный ресурс, за который нужно бороться, вовсе не города или локации, а как раз такие глючащие места. На карте

есть города и другие объекты, у которых обозначена их принадлежность, но стратегически важная информация туда не попадала. Так что придётся искать самостоятельно.

Теперь мне была абсолютно ясна задача на ближайшее время. Захват ресурсов. Неоригинально, потому что актуально всегда и везде, а уж в игре особенно. Причём, в свете полученной информации, не территорий или городов, а точек, в которых глючит систему. Одну такую нашли в самом начале, значит, получится и с другими. И тут нужны вовсе не армии, а поисковые группы, и я не собирался ограничиться только рассылкой таких групп, а планировал отправиться на поиск и сам.

В первую очередь позвал с собой Оксану. Признаюсь честно, мне стало стыдно, в последнее время как-то забыл о девушке. Тратил на возведение храмов наши общие деньги и получал уровни, а ведь привидению качаться куда сложнее. Однако, увидев её, немного успокоился, Оксана не только не отставала, но даже на два уровня меня обогнала и теперь была пятидесятого. То есть своего не упустила, и это очень хорошо.

Второй кандидатурой стала Аймриэль. Тут всё понятно, мне от этой эльфийки в любом случае не избавиться. Да я и не собирался, очень полезная девушка, особенно её талант прыгать вслед за любым порталом. Да и про мифриловый наконечник не стоит забывать, весьма убойный аргумент. И два таких иметь всяко лучше, чем один. Эльфийка, кстати, тоже на месте не стояла и росла в уровнях, не так, как Оксана, но всё же. Её сороковой уровень тоже внушал уважение.

Кроме того, взял ещё двух НПСов, которые неплохо себя показали как при обороне города, так и при следующих двух вылазках. Странная парочка - орк и эльф. Будь это игроки, ещё нормально, для многих раса персонажа ничего не значит и выбирается исключительно за возможности, которые способна дать. Но эти-то НПСы, изначально запрограммированы недолюбливать друг друга, как если бы на самом деле выросли эльфом и орком. Классы у них тоже интересные.

Продолжение от 02/10

(сегодня продолжения немного. Но есть встевка в предыдущий текст, во время битвы за город)

Глава 21

(Продолжение)

Имя - Слариэн (НПС).

Раса - эльф.

Класс - паладин Сника.

Уровень - 51.

Клан - Черный единорог.

Имя - Грозный Рык (НПС).

Раса - орк.

Класс - рыцарь.

Уровень - 51.

Клан - Черный единорог.

Эльф - паладин бога войны. Необычно и довольно оригинально, как и орк-рыцарь. Опять же у игроков сочетания попадаются ещё более странные, но эти-то игроками не были. Выбрал я их не только за оригинальность. Та была следствием индивидуальности, что куда важнее.

В последний момент к экспедиции присоединились оборотни Рир и Рия. Они тоже на месте не стояли и подросли в уровнях до тридцать восьмого и седьмого. С этой парой почти с самого начала в потерянных землях, поэтому прекрасно представлял, чего от них можно ждать.

Нефрита с Сапфирой немного поворчали из-за моего желания отправиться на поиски приключений, но не так чтобы очень сильно. В достроенном городе у них и так забот хватало, а от меня толку мало, зато проблемы могут быть. Скорей всего, конечно, совпадение, но больше всего событий и приключений происходило, когда я находился в городе. Причём не только по возвращении, но и в моей прошлой игровой жизни. Вот красавицы и сделали выводы. До тех пор, пока город не будет приведён в полный порядок, пусть приключения происходят где-нибудь в другом месте. А ворчали скорее по привычке.

Теперь следовало решить, куда отправиться, думал я недолго. А не наведаться ли в единственное известное место, где систему глючит нужным образом? Вдруг получится понять какую-то закономерность или хотя бы особенность? Правда, место занято, но ничего, мафия поставила свою засаду на участке дороги, мимо которого никакой путник не пройдёт, а не там, где глючит систему.

Вставка в главу про оборону города:

Если честно, не хотелось оставлять мафии вообще ничего. Но и пихать всё вплоть до булыжников из мостовой себе в пространственный карман тоже не было ни малейшего желания. И тут мне пришла в голову гениальная идея. А зачем сразу себе? Для этого в клане есть специально обученные НПСы.

Так и представил себе картинку. Последним уходил гном. После окончания штурма мафиози были готовы рвать волосы везде, где возможно. И было из-за чего. Вместо большого города они захватили только то, что было у них до этого - замок. Большая часть построек, вся городская стена и вообще всё исчезло. И это при том, что управление замком оказалось

парализованным. Разбитый камень управления можно восстановить, но мороки будет много.

Мало того, боги, которым уже построили храмы, сильно обиделись на случайно залетевшие в храмовый комплекс стрелы и сделали большую часть недоступной. А предусмотрительный я успел пожертвовать винный подвал Бухарю, и теперь эта часть также оказалась недоступной, тем более что практически во всех подвальных помещениях теперь стояло хоть по бочонку или просто бутылке вина.

Хорошая идея, правда? Про богов не гарантирую, но остальное вполне осуществимо.

Продолжение от 03/10

Глава 21

(Продолжение)

Кто его знает, вдруг причина не только в удобстве? Допустим, случайные НПСы появляются не в одном месте или на обширном участке? Вот и проверим, заодно навестим эльфийскую рощу Старый Пень и гномий клан Большие Кувалды. И вообще проверим территорию по пути туда.

Да, я решил не прыгать, а именно идти в поход. Экономия на свитках в данном случае не главная причина, слишком в последнее время распрыгались. Лично я перестал адекватно оценивать расстояния, вот и спущусь с небес на землю. Заодно и отдохнём.

Так я думал перед выходом, однако уже через три дня пути изменил своё мнение. Через неделю окончательно убедился, что был неправ. Пешая прогулка - действительно отдых. Полчаса или даже час - замечательно, весь день - неплохо, неделя - это по-любому перебор. Нет, можно и больше, если поход интересный, а просто шагать, отмеряя ногами сотни километров - извините.

По поводу отсутствия приключений вовсе не сожалел. Чего точно не надо, так именно их. Просто нужно было воспользоваться услугами Оксаны, чтобы прыгнула куда поближе и активировала свитки возвращения. Если не у гномьих пещер клана Большой Кувалды, то хотя бы в эльфийской роще с романтичным названием Старый пень. Однако не срываться же теперь на полпути? Вот и топали дальше порой даже без ночлега. Сон почти не требовался, а ночи тут яркие звёздные. Если не по лесу, то по равнине идти точно без проблем.

Об отсутствии приключений я не сожалел ни минуты, но тем обычно пофиг, что о них думают потенциальные участники. И чаще бывает словно назло, если специально ищешь, то либо не найдёшь, либо встретишь вместо интересных приключений совсем не интересные неприятности. А если наоборот, не хочешь,

то получишь обязательно и того и другого с избытком. Вот мы и получили.

Глава 22

Нет, сначала всё было в порядке, шли себе, никого не трогали, и нас никто не трогал. Самой довольной была Рыжик. Не то чтобы ей нравилось монотонное путешествие. Чего нельзя сказать об отсутствии Нефриты с Сапфирой. При отсутствии сильных и опасных конкуренток, девушка сразу вспоминала про свои обязанности суккубы и тут же воплотила их в жизнь. То есть покоя теперь мне не давала ни днём, ни ночью.

Не то чтобы я сильно сопротивлялся, перед такой страстной любовницей устоять невозможно в принципе, но и с головой уходить в постельные утехи не собирался. Ещё одна из причин, почему на ночлег останавливались не каждую ночь. Но Рыжик ничуть не унывала, считала своей большой победой уже достигнутое, а когда ещё приключения начались...

Их нашла тоже сующая везде свой хвост суккуба. Сначала это была совершенно невинная локация, обнаруженная непоседливой питомицей. Если, конечно, не считать способ обнаружения. Рыжик в кои-то веки успокоилась (ненадолго) и шла не напрягаясь. Вот тут-то ловушка и сработала, суккуба провалилась в какую-то яму. Странно, но первой среагировала Кейт. Обычно спокойная и рассудительная, та бросилась следом с криком:

- Пауки!

Поскольку моя вторая питомица бросаться на врага ради самого процесса не станет, значит, дело серьёзное.

- Спасай! - крикнул я Огоньку, который сразу бросился в дыру.

Оксану предупреждать не потребовалось, привидение само растворилось в воздухе.

Суккубу мы, конечно же, спасли, мало того, пострадала она куда меньше, чем бросившаяся следом Кейт. Да что там говорить, даже Огоньку досталось больше! Вернее не совсем так. Пострадала и очень сильно, но не физически, а её самолюбие. Рыжик провалилась в ловушку песчаного паука, была тут же схвачена и замотана в кокон из паутины. Сделать ничего не успела и сильно по этому поводу разозлилась. Тот факт, что паучок был размером с хороший экскаватор, её мало утешал.

Имя - отсутствует (моб).

Вид - песчаный паук.

Класс - (?)

Уровень - 100.

Характеристики я прочитал, когда мой верный пёс вытащил из логова добычу, держащуюся на последних процентах жизни.

Паук уже мало походил на представителя своего вида, так как все лапы были отгрызены. Сам Огонёк потерял больше трети жизни, у Кейт осталось меньше половины. Она на свою беду могла защищаться от паутины, вот и пострадала, вместо того чтобы быть замотанной. В драке с таким противником всё равно шансов не имела.

Я добил песчаного паука мечом с чёрным янтарём. Увы, дух захвачен не был, жаль. Получил полторы тысячи очков опыта, тоже неплохо, хотя на деле мизер. Всего по двести четырнадцать на каждого члена группы. Привык получать сразу целыми уровнями от богов. Уже и забыл, что на деле очки копятся по капельке.

Потом пришлось распутывать Рыжика, задача оказалась не из лёгких, паутина не поддавалась никаким воздействиям. Ни оружие, ни инструменты не желали брать эту нить. Мало того, идея отозвать питомца и потом призвать обратно тоже провалилась, вернее, всё сработало штатно, только Рыжик исчезла и опять появилась вместе с коконом.

Хорошо, что у нас был собственный паук! Кейт нашла конец и начала разматывать, медленно, но хоть как-то. Вернее, она своими ногами-лапами работала очень даже быстро, только кокон уменьшался медленно, нить оказалась очень тонкой и длинной. Когда всё было закончено, я глянул на характеристики весьма увесистого клубка:

Название - нить песчаного паука.

Класс предмета - уникальный.

Прочность - неразрывная.

Длина - 10 000 метров.

И всё. Характеристик совсем мало, но зато каких! Неразрывная нить в сочетании с уникальным классом может означать только одно - действительно неразрывная в буквальном смысле. Никак и ничем. Уже интересно. А десятикилометровая длина тоже немало. Жаль, нельзя разрезать на куски и продавать или самому по частям использовать. Хоть бери и Эверест покоряй.

Пока мы распутывали злющую суккубу, как-то упустили из вида привидение. Оксана как исчезла, так больше не появлялась. Осознав данный факт, я забеспокоился, но поднять тревогу не успел. Она появилась живая и невредимая.

- Гнездо песчаного паука только первый уровень локации, - сообщило привидение. - Я разведала ещё несколько.

- Стоять! - успел крикнуть я.

Суккуба сорвалась с места с явным намерением продолжить "исследование".

- Но там... - начала остановившаяся питомица.

- Стоять! Или тебе одного кокона мало?

Подействовало.

- Сначала выслушаем нашу разведку и только потом решим, стоит ли туда лезть. Если первый уровень охраняется стоуровневым мобом, то, скорей всего, эта локация нам не по плечу.

Сначала выяснил, что там смогла разузнать Оксана? К сожалению, ничего. Почти. Подземелье разведала неплохо, но это касалось исключительно помещений. Кто в них должен обитать, было неизвестно, как и то, находится ли локация в спящем режиме или вообще нерабочая. Вдруг паук - единственный сохранившийся.

- Могу сделать предположение только насчёт ? уровня, - сказала Оксана. - Там мертвецы или призраки.

- Почему ты так считаешь?

- А кому быть в склепе со множеством саркофагов?

- Тут ты права, - согласился с ней. - Саркофаги проверила?

- Да, несколько десятков. Все пустые.

Это ровным счётом ни о чём не говорило. Они с одинаковым успехом могли быть действительно пустыми, или обитатели там появляются в момент включения. Об остальных уровнях информации ещё меньше, кроме расположения помещений вообще никакой. Осталось решить, стоит ли туда вообще соваться?

- Стоит! - сразу выпалила Рыжик.

- И зачем?

На этот вопрос суккуба не нашла, что ответить. В первую секунду. А потом заявила:

- Вдруг там клад! Паук за многие годы мог накопить всякое интересное имущество своих жертв.

- Я проверяла, - вставила Оксана. - Ничего такого там нет.

Привидению в этом смысле можно было доверять, лучшая кладоискательница в нашем отряде. Оксана никогда не упускала случая, чтобы дополнительно прокачать это своё умение, и добилась неплохих результатов. Да что там неплохих, поиск кладов у неё имел сотню и уже больше не рос, так как это была максимальная возможная отметка. Суккуба всё равно недовольно посмотрела на привидение, недоверия в этом взгляде не было, а укоризны хватало. Мол, зачем портить такую хорошую версию?

- Ещё раз повторяю вопрос, стоит ли нам туда вообще лезть? Готов выслушать только конструктивные предложения. Если на первом уровне локации песчаный паук сотого уровня, то что может ждать дальше?

- Но проверить-то всё равно надо, - не унималась Рыжик.

- Согласен. Только вовсе не обязательно это делать нам самим. Отметим место на карте, а по возвращении в город пришлю сюда группу с соответствующими уровнями.

- А если песчаный паук вообще не местный? - вдруг спросила обычно молчаливая Кейт.

- То есть? - не понял я.

- Просто нашёл подходящие подземелья, перебил всех находящихся на первых уровнях и устроил себе ловушку. Зачем рыть самому, если есть готовая? Лично я так бы и сделала.

Идея была интересной и вполне правдоподобной. В любом другом месте такое случиться не могло, а в потерянных землях не исключалось.

- Ладно, проверяем, только осторожно, - подвёл итог я. - Первыми идут питомцы, за ними я, потом все остальные. За Оксаной разведка.

- Ура! - воскликнула суккуба.

- И никакой самодеятельности. Это я объявляю специально для рыжих.

Рыжие, в лице суккубы, возражать не стали.

Спустились в нору песчаного паука, она представляла из себя большое помещение без каких-либо ходов и ответвлений. Все стены были сделаны из особого цемента или, скорее, своего рода бетона с армированием: ещё жидкая паутина смешивалась с песком и в таком виде затвердевала. Для Оксаны не препятствие, а для нас может оказаться непреодолимой преградой. Если та паутина такая же прочная, как клубок, из которого вытащили Рыжика, то пробить, вообще без шансов. Но всё же следовало сначала попробовать и отступать, только если ничего не выйдет.

- Где проход? - спросил у привидения.

- Их два. Там на следующий уровень, а тут ещё одна нора, - указала Оксана.

- И что в ней? - заинтересовался я последней.

- Наверное, кладовая. Висит несколько старых коконов с костями внутри. И вообще куча всякого хлама.

- Тогда с неё и начнём.

Решение было очевидным. Если не получится пробиться, то без разницы, откуда начинать, а если получится, тогда совсем наоборот. Во-первых, испытаем саму вероятность порвать паутину, и при этом сразу вламываться на следующий уровень с неизвестной опасностью - не лучшая идея. Если есть возможность избежать, то стоит ею воспользоваться. Во-вторых, старые коконы. Это же ещё несколько клубков нервущейся верёвки! Не попытаться её прихватить - настоящее расточительство.

- Попробуй сначала ты, - предложил я Кейт.

Логика была проста, если там кладовая, то паук должен был как-то в неё попадать. Значит, соорудил себе что-то вроде двери, и больше всего шансов её найти у другого паукообразного. Кейт действительно нашла, но открыть не смогла.

- Тут нужно растворить шов свежей паутиной, - пояснила она. - Моя не подходит.

- Тогда попробуем по-другому, - заявил я, вытаскивая меч.

Выяснив точное место, попытался воткнуть клинок в шов. Не тут-то было, пятнадцать минут усилий принесли две новости, хорошую и плохую. Первая - паутина всё-таки не абсолютно неразрывная. Вторая - все мои усилия дали лишь маленькую дырочку.

- Придётся ковырять весь день, - вздохнул я. - Стоит подумать, продолжать возиться с дверью в пустую кладовую или сразу браться за основной проход?

- А если так? - предложила Аймриэль.

Эльфийка подошла к стене, с которой я только что безуспешно боролся, и одним движением разрезала весь шов. В руках у неё не было никакого эпического артефакта, а всего лишь обыкновенные ножницы.

Название предмета - Портновские ножницы.

Класс - обычный.

Характеристики - улучшенные (режут, не повреждая эльфийские ткани).

Всего лишь обычные ножницы, а какой эффект. Вот ещё одна игровая условность. Инструмент - не оружие и оружие - не инструмент. Они либо вообще не могут выполнять функции друг друга, либо делают это очень плохо.

А ещё оказалось, что я многого не знаю о постоянно следующей за мной, словно хвостик, эльфийке. Откуда у неё ножницы? Вернее, совершенно неважно откуда, важнее зачем? Не станет же она таскать бесполезный предмет в имеющем ограничения по количеству ячеек инвентаре. Значит, как минимум, увлекается шитьём, а скорей всего, серьёзно его качает. Не знал, хотя теперь припоминаю, что наряды Аймриэль меняла куда чаще, чем другие эльфийки. Позже нужно будет поинтересоваться и похвалить, но это позже.

Паучья кладовка выглядела так, как и должна выглядеть: темно, тесно, пыльно, захламлено всяким мусором и всё в паутине. Впрочем, у многих людей чердаки мало чем отличаются. Однако значения это не имело, жить-то тут никто не собирался. Сразу выяснили две вещи: паутина со старых коконов разматывалась намного быстрее, чем с нового (если это делала Кейт), и она не была абсолютно неразрывной. Просто очень

крепкая верёвка, которую грех не подобрать, если валяется на дороге, но специально добывать, сражаясь со стоуровневыми пауками, точно не стоит.

Внутри коконов были только кости и изъеденное словно кислотой оружие. Вообще, то, что превращает в жалкие остатки добротную сталь, кости просто обязано растворить целиком и полностью, но антураж требовал другого результата. Вот и запрограммировали, чтобы было правдоподобней с точки зрения Голливуда, а не учебника физики.

- Помогите! - неожиданно раздалось из самого тёмного угла.

Никто не бросился туда ни помогать, ни наоборот. Даже Рыжик. Она у меня хоть и безбашенная, но не дура. Ага, особенно сразу после полученного урока. Как только проникли в кладовую, сразу там всё проверили, и в первую очередь тёмные углы. Могли с абсолютной уверенностью сказать, что ещё минуту назад никого там не было. Значит, только что включилась локация. И ничем, кроме ловушки, это быть не могло, а учитывая отсроченный режим, не сразу с песчаным пауком, а после победы над ним, тем более. Ещё это говорило о том, что версия Кейт неверна. Значит, паук вовсе не занял готовую нору, а прописан тут с самого начала.

Первой к источнику звука приблизилась Кейт. И не просто так, а по потолку. Она и так это неплохо умела, а уж в паучьем гнезде для неё такие понятия, как верх и низ, вообще перестали существовать.

- Опасности нет, - почти сразу сообщила она.

- Точно? - с подозрением спросила суккуба.

- Да.

Услышав подтверждение, мгновенно в тот закуток прошмыгнула Рыжик и так же быстро вернулась. Значит, ничего опасного или хотя бы интересного не нашла. Потом заглянул я. Три свеженьких кокона. Два примерно со среднего человека размером, один немного меньше.

- Помогите, - опять раздалось от среднего.

Кейт сразу спустилась вниз и развернула говорившую. Кокон оказался неполным и оставил открытой часть лица молодой эльфийки, или кого-то не менее ушастого.

- Разматывать? - спросила Кейт.

- Постой, - возразил я. - Давай вытащим на поверхность и там посмотрим. Ловушку всё ещё никто не отменял.

Так и сделали. Осторожность вовсе не была чем-то из разряда паранойи. Что нам может сделать эльфийка и двое её спутников? А кто сказал, что это именно безобидная представительница лесного народа? Характеристики через кокон не читались. Вдруг

какой-нибудь монстр уровня сто плюс?

Под открытым небом у нашего отряда было куда больше шансов, чем в тесной норе, даже против куда более сильного противника. Ведь сможем нападать сразу со всех сторон, а не по одному, да и риск не слишком велик. Ведь с пауком мой Огонёк в одиночку справился.

Разматывать стали с подавшей голос эльфийки. В первую очередь проверили паутину на разрыв, та оказалась самой обыкновенной. Прочной, да, но мечом перерубить можно, а уж ножницами перерезать вообще без проблем. На двух других коконах такая же, то есть ещё одной абсолютно неразрывной нити мы не получили. Затем Кейт быстро размотала первый кокон. Внутри оказался не какой-то высокоуровневый монстр с ангельским личиком, а самая обыкновенная эльфийка:

Имя - Диасса (НПС).

Раса - эльф.

Класс -

Уровень - 18.

Совсем молоденькая пленница паука, которая на свои восемнадцать лет не выглядела, но это для эльфов в порядке вещей. Зато другое было нормально. Если не считать небольшого дебафа на все характеристики, то жива, здорова, ни капельки не исхудала, то есть, как и Рыжик, была поймана пауком буквально только что. Скорей всего, уже после того, как мы его убили. Подозрительно.

Однако сразу допросить (имя) не получилось. Та ни на что не реагировала, наклонилась над меньшим коконом и пыталась его распутать. У неё и без дебафа ничего бы не вышло, а так тем более. Нет, если весь день мотать, то, скорей всего, получится, но у нас не было этого времени, вернее, желания дожидаться.

- Кейт, помоги, - приказал я.

Та помогла, вернее, сделала сама. Она с паутиной справилась куда лучше всех остальных. Как я и предполагал, в коконе оказался ребёнок.

Имя - Элелар (НПС).

Раса - эльф.

Класс - (не выбран.)

Уровень - 11.

Для того чтобы иметь сына, (имя) слишком молода, а братом вполне может быть, или просто дальний родственник. Как только эльфийка убедилась, что ребёнок жив, здоров и даже дебаф у него меньше, чем у неё самой, они вместе взялись за оставшийся кокон. Однако (Имя) быстро поняла всю бесперспективность затеи и с надеждой посмотрела на Кейт. Та прекрасно поняла, чего от

неё хотят, но никак не отреагировала, ожидая приказов о меня. Прикинув, что пленнику паутины прямо сейчас ничего не угрожает, сначала решил поговорить или хотя бы обозначить свою позицию:

- Надеюсь, потом вы всё-таки ответите на наши вопросы?

- Да, - согласилась эльфийка.

- Да, - повторил (имя).

Кивнул питомице, чтобы занялась коконом. У той на это дело много времени не ушло. Не только быстро справилось, но и получила ещё один аккуратный клубок паучьей нити. Внутри, как я и предполагал, находился эльф.

Имя - Сиротар (НПС).

Раса - эльф.

Класс -

Уровень - 22.

Кем он приходился девушке и эльфёнку, не знаю, скорей всего, не родственник, реакция совсем не та. Хотя у них сейчас вообще на всё кроме спасения друг друга эта реакция какая-то вялая. Однако это в любом случае вопрос третьестепенный, который вообще не имеет никакого решающего значения. Имелись куда более важные, которые я и задал. Только с допросом получилось не очень. Эльфы были благодарны за спасение и готовы к сотрудничеству, просто ничего не знали. Даже о степени своего родства отвечали не очень уверенно, а обо всём остальном тем более. Ни рощи, в которой родились, ни континента, на котором сейчас находятся, вообще ничего. Складывалось такое впечатление, словно они вообще не существовали до того момента, как включилась локация. И что мне теперь с этими ушастыми делать?

Глава 23

(Начало)

Стоп! К чертям кошачьим! Как это что делать?! Ведь они и есть цель нашего похода, а я ещё размышляю. Не эти три эльфа, конечно, а вообще вот такие НПСы, появляющиеся неизвестно откуда в результате глюка системы и так же исчезающие, если вовремя не вмешаться. При условии, что я ничего не напутал и это оно и есть. Нужно обязательно всё тщательнейшим образом проверить и убедиться. Причём не только в самом факте, но и в его повторяемости.

Второе - самое важное. Ведь вырезать к чертям кошачьим никому не известную локацию - дело нехитрое и не особо прибыльное. Даже если она наполнена высокоуровневыми мобами. Ну, вырезали, ну, спасли нескольких ушастых, и что? Демографической ситуации в моих владениях это никак не

изменит. Если же это получится делать регулярно - совсем другой расклад.

Это означало, что мы тут застряли если не надолго, то как минимум на пару дней. Некоторым локациям на повторное включение необходимы сутки. Однако сломя голову вниз не бросились, хотя одной рыжей и не терпелось. Свой в буквальном смысле провал она уже успела забыть, тем более что он оказался таким успешным.

Сначала я опросил эльфов, какие их дальнейшие планы. Ушастые не знали. Естественно, ведь они и о себе-то почти ничего не помнят. Какие могут быть тут планы? Тогда предложил поселиться у меня в городе. Там хорошо, своя община перворождённых есть, а парк если от эльфийской рощи и отличается, то лишь отсутствием Древа Жизни. Если не верите, вон Аймриэль, Ксеринэ и (имя) подтвердят. Они там давно живут и почти всем довольны. Те подтвердили, и троица согласилась, почти не раздумывая.

Мечта любого вербовщика, но на тот случай, если бы заупрямились, у меня имелся и план "Б" - роща Старый Пень. Королева Слириэль точно не откажется от новых подданных. Вообще их можно было сразу ей отдавать, особенно если это одноразовый глюк. Но решил пока не спешить, вот когда со всем разберёмся, тогда и буду думать.

Вниз пошли всей командой, но без новеньких. Слишком уж уровни у них маленькие для таких локаций. Если честно, и у нас недостаточные, но с этим ничего не поделать. Времени прошло прилично, но песчаный паук пока не возродился. Ничего странного, много где в Эвриворлде действует схема - либо полный проход, либо сутки. Кое-кто этим даже пользуется, пытаясь пройти уже начатые, но не зачищенные до конца локации.

Аймриэль вскрыла запечатанный пауком проход, и мы двинулись дальше. Странно, но следующая нора была пустой. Почему странно? Окажись паук забредшим мобом, как раз было бы нормально. Такой не потерпит соседей и уничтожит если не всех, то ближайших. Однако если он в этом месте на законных основаниях, то такого быть не должно.

На самом деле и не было, просто уровень включился не сразу при входе туда самых первых, а когда все были внутри и успели рассредоточиться по норе. Прозвучал сигнал гонга, и появился хозяин помещения, причём не просто появился, а перекрыл нам выход. Очень плохо и в первую очередь для НПСов, которым некуда было отступать. Сражаться же с таким противником им не имело смысла, вернее, смысл, может, и был, а шансов нет.

Имя -... (НПС).

Раса - подземный удав.

Класс -

Уровень - 101.

- Все назад! - крикнул я. - Тебя тоже касается!

Последнее относилось, естественно, к суккубе, которая не спешила подчиняться. Даже Огонёк, и тот послушался, хотя он единственный имел достаточный уровень, чтобы на равных сражаться с огромной змеёй. С пауком справился и с этим тоже сможет. Однако если и дальше придётся сражаться ему одному, то пса на всю локацию точно не хватит.

Вообще-то козыри в рукаве у меня имелись. Да тот же голем, чьё сердце - осколок алтаря Безымянного. Когда в долине как грибы начали расти храмы, а сами боги регулярно праздновать эти события, я не забыл глянуть на камешек. Тот мог конвертировать силу других богов, только очень медленно. Однако не в том случае, когда эти боги рядом косяками ходят. За неполную неделю резерв поднялся до половины. А когда поставил храм Безымянному, проблема исчезла совсем.

То есть теперь использование голема ограничивалось моим нежеланием лишний раз демонстрировать его посторонним. Многие и так уже знают, но думают, что это ограниченный ресурс, который я пускаю в дело весьма неохотно. Вот пускай и дальше так думают. Зато в таких местах лишних свидетелей точно нет, и применять можно без ограничений, если не считать, что в змеиных норах голему негде особо развернуться.

Однако я совсем не вовремя задумался. Удав не стал ждать и совершил бросок.

У монстра не было ни оружия, ни рук, в которых его можно держать. На самом деле ему и не требовалось, удар мощным носом в грудь отшвырнул меня на другой конец пещеры. Будь мы в реале, переломал бы все рёбра, а скорей всего, и убил бы, тут только половину жизни снесло.

Первым опомнился Огонёк, недолго думая он вцепился противнику в шею. Вообще-то у змей можно всё тело считать таковой кроме кончика хвоста. Или, наоборот, всё хвостом, кроме головы. Мой пет, видимо, придерживался второго варианта и выбрал участок поближе к голове. Если уровнем превосходил Огонёк, то массой удав. Он метался из стороны в сторону, размахивая моим псом, как куклой. Жизнь падала у обоих, но у местного монстра вдвое быстрее.

Мой демон оказался в куда лучшем положении. Остальная команда вскоре опомнилась и бросилась на помощь. Удава, у которого заблокировано главное орудие - голова, можно смело

бить в оставшуюся часть тела, почти не опасаясь последствий. Правда, у него есть ещё и хвост, но им если и ударит, то не критично, так что совместными усилиями мы его всё-таки добили. Получили по двести очков опыта и в качестве трофея рулон змеиной кожи метр на десять, в характеристиках она значилась сырьём для редких доспехов.

Подлечились и пошли дальше, или правильнее сказать глубже. Из змеиной норы попали в приличных размеров пещеру. Тут в случае чего уже и голем развернётся. Теоретически, а на практике для его поднятия отсутствует строительный материал. Но артефакт я всё равно держал наготове. Наученные предыдущим опытом, мы держались компактной группой, готовые в любой момент отразить нападение. Встали в центре, ожидая, когда локация включится. Оксана парила под потолкам, рассматривая всю пещеру. Ничего не происходило. Пять минут, десять, пятнадцать...

- Похоже, этот уровень всё-таки пустой, - высказался (имя).

- Тем лучше, - ответил его напарник.

- Раз хозяев нет, идём дальше, - произнёс я. - Порядок прежний.

Двинуться-то мы двинулись, но дойти не успели. С потолка и стен посыпались камни, об отсутствии которых я совсем недавно сожалел. Ни одна из глыб никому на голову не свалилась, получилось куда хуже, они собрались в голема сто второго уровня. И как от такого отбиваться? У моего демонического пса уровень повыше будет, но в данном случае преимущество не решающее. То есть всю локацию пройти только за счёт Огонька не выйдет, здесь и застрянем. Хорошо, что голем, в отличие от змея, не перекрывал проход, и можно было отступить. Что и придётся сделать.

- А если... - произнёс я.

- Что если? - спросила, находящаяся за спиной Аймриэль.

- Сейчас проверим, - ответил ей.

Вытащил заранее приготовленное сердце голема, активировал артефакт и швырнул гиганту под ноги. Каменная статуя сразу рассыпалась бесформенной грудой, которая продолжала шевелиться амёбой. Из неё росли то руки, то голова, то ноги... Голем несколько раз формировался и снова разрушался. Потом, в конце концов, встал в полный рост и больше не двигался. А мне пришло сообщение о том, что уровень пройден. Мало того, каждый получил не по какой-то жалкой паре сотен, а по тысяче семьсот очков опыта. Что куда ближе к истине, а то премия за двух предыдущих высокоуровневых боссов выглядела как насмешка.

Кроме опыта оказалось, что голем состоял не из простых камней, нашлось несколько кусков руды, не мифриловой, конечно, но тоже неплохой. Такое впечатление, что все трофеи в этой локации сырьевые. Паутина, кожа, теперь руда. Глянул на расход божественной силы у сердца голема. Тысяча единиц. Раньше это было бы неоправданно много, по сравнению с полученной рудой, а сейчас приемлемо. Восстановится.

Следующий уровень был обещанным Оксаной склепом, очень большим, с длинными рядами саркофагов. Если хотя бы в каждом десятом окажется стоуровневый зомби или мумия, у нас никаких шансов. Противник вообще-то привычный, но в таких локациях я с ним пока не сталкивался. Подозреваю, что обычная медлительность таких мобов нам не поможет. Однако и отступать раньше времени не стоит. По идее стоуровневым должен быть только босс, а свита куда меньше.

Крышка ближайшего саркофага пришла в движение, и оттуда показалась рука мертвеца. Не стал ждать, пока тот вылезет полностью, подскочил к каменной плите и сунул меч в образовавшуюся щель. Получилось! Моб уничтожен первым же ударом, а его душа попала в чёрный янтарь. И совсем не сотого

уровня, а всего лишь сорокового. Если так, то шансы у нас есть.

- Мертвец только сороковой! - предупредил я спутников. - Не давайте никому вылезть из саркофагов.

- Понятно! - раздалось в ответ.

Не стал раздавать дополнительных указаний, а метнулся к следующему саркофагу и всё повторил. Потом был третий, десятый, двенадцатый... Перебить всё неживое воинство ещё в гробах у меня не получилось. Вообще-то изначально на такую удачу и не рассчитывал, но всё равно жаль.

Их было слишком много, и выбирались куда быстрее, чем я мог скакать от саркофага к саркофагу. И то, что так делал не я один, а все без исключения, ничего не изменило. У спутников не было меча с таким замечательным артефактом, но это им не слишком мешало. Рубили высовывающиеся из саркофагов конечности, делая мертвецов беспомощными. Я при случае добивал, вылавливая и эти души.

Почти сотню мы уничтожили на своей половине склепа, и примерно столько же осталось на противоположной. Предстояло зачистить уровень от них. Первым делом выпустил все пойманные тут души, пусть друг с другом повоюют. Вообще-то мои ходячие мертвецы при равных уровнях были слабее местных и не имели никаких шансов. Но это если сами по себе. Поддерживаемые нами шли в первых рядах и разменивали две свои нежизни на одну вражескую. А я тут же выпускал новых.

Зачистка получилась долгой, нудной, зато относительно безопасной. Только когда в склепе не осталось ни одного ходящего мертвеца, сигнала о проходе уровня почему-то не поступило. А это значит, что где-то прячется босс. Осмотрелись ещё раз внимательно. Ряды саркофагов плюс зал с алтарём. И никого. Заметив периферийным зрением какое-то движение, ещё раз посмотрел на алтарь, тот уже не был пустым. К плите привязана обнажённая девушка, а над ней склонился жрец с каменным ритуальным ножом в руках.

Имя - ... (НПС).

Раса - человек.

Класс - тёмный жрец

Уровень - 103.

Уловив мой взгляд, тот остановил начавшееся движение и заговорил:

- Зря старались, смертные. Сейчас я пролью кровь жертвы на алтарь и подниму вдвое большую армию, чем была. С ней вы точно не справитесь!

- Справимся, - попытался заговорить жреца.

- Даже если так, повторю ещё раз. Жертв у меня хватит!

- Я ведь тоже паладин и даже тёмный, - попытался заговорить ему зубы.

Но тот не стал слушать и продолжил движение. Алтарь окропился кровью, только не жертвы, а его. Аймриэль выстрелила у меня из-за спины своей знаменитой стрелой с мифриловым наконечником. Продолжения не было. Поступило системное сообщение о проходе уровня и двух тысячах опыта каждому.

- Займёмся пленницей? - спросила Оксана.

- Да, - согласился я. - Только осторожно, жертва может быть и добровольной. Не хватало нарваться после победы.

Я подошёл и посмотрел на характеристики девушки:

Имя - Алерия (НПС).

Раса - человек.

Класс - маг жизни.

Уровень - 21.

Ничего особенного. Простая человеческая женщина. То, что маг - не суть важно, в Эвриворлде их много, как среди игроков, так и среди местных. В любом случае нам не опасна. Развязали и сняли с алтаря. На нас не бросилась, вообще ничего делать не стала. Сидела какая-то потерянная на каменном полу и смотрела прямо перед собой, даже наготу прикрывать не спешила.

Попытка расспросить ничего не дала, вроде бы и хотела отвечать на задаваемые вопросы, но понятия не имела, что говорить. Знала о своём прошлом даже меньше, чем спасённые до этого эльфы. Персонаж одноразового использования, который появился исключительно для того, чтобы сразу умереть, но был спасён. Того и гляди сама развеется, если отвернуться.

Поэтому я постарался хоть как-то её разговорить и почти сразу нанял на службу магом жизни. Это оказалось нетрудным, девушка почти на все вопросы отвечала положительно. Заодно и в группу её принял, так как возвращаться назад, чтобы пристроить к оставшимся на поверхности эльфам, мы пока не планировали. Думаю, так у неё будет куда больше шансов привязаться к новому миру.

Пока возились с девушкой, пропустили одну неприятную вещь. Все уничтоженные нами мертвецы поднялись снова, а из саркофагов начали выбираться новые. Первое произошло совершенно бесшумно, мы бы и второго не заметили, только каменные крышки отползали очень громко. Что там обещал тёмный жрец? Принесёт жертву, и мертвецов встанет вдвое больше, чем мы уничтожили? А ведь алтарь окропился кровью, следовательно, формальности соблюдены, хоть и жертва была другой.

Мы стояли в алтарном зале и готовились к нападению. Раз

проворонили самое начало, поздно было дёргаться. Я прикидывал, если бросить сердце голема в сторону саркофагов, он активируется или нет? Теоретически и они сами, и их крышки каменные, а на практике неизвестно, ни разу ничего подобного проделать не пробовал. Мы стояли и ждали. Мертвецы тоже никуда не торопились. И попробуй угадай почему? Осмелевшая суккуба было сунулась проверить, но я вовремя поймал её за хвост:

- Не лезь!

- Я только хотела посмотреть, - попыталась оправдаться она.

- Знаю я твои хотелки. Опять спровоцируешь драку.

- Интересно. Почему они не нападают? - спросила Оксана.

- Может, потому, что жрец умер до того, как успел отдать приказ? - предположил я. - Поднялись и теперь сами не знают зачем.

- Тогда тем более нужно проверить, - заявила Рыжик. - Вдруг получится просто пройти?

- Знаю я твои проверки. Сумеешь спровоцировать на драку даже самых мирных зомби. Хотя...

У меня появилась одна безумная, но интересная идея, которую действительно стоило проверить.

- Аймриэль...

- Почему сразу эта ушастая?! - возмутилась суккуба.

Но я не стал обращать на её протесты никакого внимания, а продолжил:

- Аймриэль, попробуй им что-нибудь приказать.

- Что? - не поняла она.

- Что угодно. Только не слишком радикальное. На Рыжика никого натравливать не надо.

- Ты, стань сюда! - скомандовала эльфийка, показав пальцем, кто и куда должен переместиться.

Выбранный мертвец послушно сделал несколько шагов в сторону и опять замер.

- Всё ясно, - заявил я. - Кровь на алтарь пролила Аймриэль, и поднятое её действием воинство теперь подчиняется ей.

- А как же жертвенный нож? - усомнилась эльфийка.

- Твой наконечник тоже артефакт не из последних, - пожал плечами я.

Тем временем Рыжик высвободила свой хвост из моей руки, залезла под алтарь и нашла закатившийся туда каменный нож. Повертела в руках, после чего указала им на мертвеца.

- Ты, стань туда!

Как в таких случаях говорят: факир был пьян и фокус не удался. Мертвец её не послушал.

- Не очень-то и хотелось, - проворчала рыжая бестия.

Аймриэль немного оправилась от неожиданно свалившегося на её хрупкие эльфийские плечики счастья и начала раздавать команды своему воинству. Естественно, мы не собирались упускать такую возможность и планировали взять ходячих мертвецов на следующий уровень.

Глава 24

(Начало)

Оксана разведала, что там дальше. Опять без особых результатов, просто большая пещера и всё. Тут, похоже, везде так, пока группа полностью не войдёт, ничего не включается. Однако именно на этот раз мы не особо и переживали, чего, собственно, бояться при наличии небольшой армии? Правда, было опасение, что мертвецы не смогут пройти на следующий уровень, даже получив прямой приказ их поднявшего, но оно не оправдалось. Прошли стройными рядами и почти с песней.

- Да... - произнёс я.

- Похоже, мы не воспользовались багом, а всё было так и задумано, - подтвердила мои мысли Оксана.

Перехват армии мертвецов явно был предусмотрен игровым сценарием, и разработчики позаботились о том, чтобы свести такое преимущество если не к нулю, то достаточно близко. Хозяина пещеры такой армией если и испугаешь, то примерно как ёжика туманом. А ведь можно было и заранее предположить нечто подобное, учитывая размеры помещения.

Имя - Рошан (НПС).

Раса - дракон.

Класс -

Уровень - 104.

Вообще-то сто четвёртый уровень для дракона - это не так уж и много. Но именно для дракона, для армии ходячих мертвецов и нашей группы в придачу хватит за глаза. Локация рассчитана на куда более высокоуровневых игроков. Мы и так слишком далеко продвинулись. Отступать в любом случае пока рано, тем более что в этой пещере валялось немало бесхозных камней.

Но для начала я решил попробовать поговорить, вдруг получится? Поселить в горах недалеко от города дружески настроенного дракона - неплохая идея. Это ему и предложил. Однако ящер не внял моим аргументам. Казалось бы, для него должно выглядеть весьма привлекательно. Горные просторы с возможностью выбрать подходящую пещеру и летать на свободе. Так ведь нет, сидит в своём подземелье и не высовывается.

Вместо ответа ящер окатил нашу группу пламенем. К счастью, никто кроме зомби не пострадал, зато тем досталось по

полной. Покойники оказались высушенными за годы пребывания в склепе и горели прекрасно. Не дожидаясь, пока дракон спалит всё её воинство, Аймриэль отправила оставшихся в атаку. Уцелевшие и даже не полностью сгоревшие двинулись вперёд. Дракон не стал больше тратить своё огненное дыхание, просто рвал наступающих лапами. В результате те скоро закончились, а хозяин пещеры лишился не более пары процентов жизни.

- Плохая у тебя армия, - прокомментировала Рыжик.

- У тебя и такой нет, - ответила Аймриэль.

- Зато я...

- Девочки, не ссорьтесь! - прервал я. - Если не терпится кого-нибудь убить, то вон чешуйчатый как раз тут для этого и сидит.

- Так нечестно, - тихо произнесла эльфийка.

Смысл её слов был более чем понятен. Будучи питомцем, суккуба могла, не особо задумываясь об опасности, бросаться на любого врага. Если и убьют, то всего лишь на сутки. Сама Аймриэль ничего такого позволить себе не могла, вернее, могла, но только один раз. Чем Рыжик тут же и воспользовалась. Я не стал ждать окончания боя, попридержал Огонька и отправил вперёд голема. Тому строительного материала вполне хватило. Начался бой, в котором перевес был на стоне каменного гиганта.

- Если передумаешь, то только скажи! - крикнул я дракону.

Тот уже потерял больше двух третей жизни, но сдаваться не собирался. Вместо ответа особо ловко извернулся и сбросил у себя с загривка суккубу. Та шмякнулась об пол, попыталась было отползти, но не вышло. Не обращая внимания на удары голема, ящер прижал её лапой и собрался добить.

- Ну всё, доигралась, - вырвалось у меня.

Однако точку поставил не дракон, а выстрелившая из лука Аймриэль. Естественно, не в свою конкурентку, а в хозяина пещеры. Мифриловые наконечники у Аймриэль и Рыжика весьма крутые, этого не отнять. Но даже с такими охотиться на стоуровневых драконов категорически не рекомендуется. Ничего не выйдет, несмотря на всю их эпичность. Однако у одного конкретного ящера жизни оставалось меньше четверти, поэтому эльфийке удалось его завалить единственным точным выстрелом.

Сразу пришло сообщение о проходе уровня. Мы все получили по две тысячи очков каждый плюс тысячу лично Аймриэль. Ещё эльфийке досталось достижение - убийца драконов. Совсем неплохо. Зато на материальные трофеи эта локация бедная, опять ни одной вещи не выпало. Останков дракона тоже не было. Ни черепа, ни шкуры, ни хотя бы нескольких чешуек. Хотя...

- Рыжик, показывай, что ты там прячешь? - обратился к прилично помятой суккубе.

- Ничего, - замотала головой она, но так и не вытащила руку из-за спины.

- Показывай, не бойся.

Та поняла, что скрыть добычу не получится, а скорей всего, умышленно разыграла всю эту пантомиму, и вытащила руку из-за спины. Там был зажат конец драконьего хвоста. И когда только успела?

- Ладно, раз такая коллекционерка, можешь оставить себе, - махнул рукой я.

Суккуба расцвела в улыбке и прямо на глазах исцелилась от всего ущерба, нанесённого драконом. А у меня выскочило системное сообщение о пятистах очках опыта, ею полученных. А также о полном восстановлении и снятии всех дебафов и проклятий, если такие имеются. Неплохой хвостик. Интересно, снятие дебафов - это разовый приз, или можно пользоваться им и дальше?

- А ну-ка, покажи ещё раз, - обратился я к питомице.

Та охотно продемонстрировала трофей, осталось рассмотреть характеристики. Чего я почему-то не сделал в первый раз.

Название - хвост дракона.

Класс - редкий.

Характеристики - снятие любого дебафа на любую характеристику по выбору. Раз в сутки.

Ограничение - только для добывшего.

- Неплохой артефакт, - похвалил я Рыжую.

Та гордо подняла голову, мол, у меня других и не бывает. Потом приложила трофей к своему хвосту, сравнивая с уже имеющимся мифриловым наконечником. Убедилась, что тот по любому лучше, и окончательно спрятала драконий.

Правда, один маленький минус в произошедшем всё-таки был. Я рассчитывал попросить Алерию подлечить раненую суккубу. Не то чтобы это сильно требовалось, просто надеялся таким способом быстрее интегрировать мага жизни в наше общество. Но ничего, локация большая, и уровней впереди много, ещё успеет. Кстати, о локации. Если до конца ещё не близко, а в качестве уровневых боссов попадаются драконы, то чего же ждать дальше?

Отправленное на разведку привидение опять не смогло рассказать ничего, кроме расположения помещений. Лабиринт узких коридоров ничего громадного не предполагал. Правда, это ещё не повод для оптимизма, мелочь иногда бывает не менее, а то и более опасной, чем здоровые монстры. Особенно если её много.

Зашли все вместе в коридор. Никого. Дошли до первого

поворота. Опять никого. Плохо, отступить без драки нам явно не дадут. Осталось надеяться, что в случае критической ситуации успеем эвакуировать свитками хотя бы смертных НПСов. Ещё один коридор прошли без происшествий, за ним была более-менее просторная комната с четырьмя входами. Своего рода перекрёсток. Вот из всех ходов и повалили мобы, когда мы собрались в центре. Вернее не повалили, а полетели, как саранча. Ею и оказались.

Облепили всех без исключения и кусали, кусали, кусали. Убивались легче лёгкого, одним хлопком ладони по десятку, а то и больше. Но это не приносило облегчения, так как их место мгновенно занимали новые. Даже самый высокоуровневый из нас, Огонёк, ничего не мог поделать.

Отбиваясь и отплёвываясь, я успел подумать, хорошо, что не потащил с собой голема. А ведь, когда зашёл в коридоры и не увидел тут ни одного камешка, пригодного в качестве строительного материала, успел об этом пожалеть. Теперь понял, что от каменного гиганта не было бы никакой пользы.

Вдруг саранча отпрянула. С чего бы это? А, понятно, суккуба догадалась расправить крылья, подаренные ей богиней ужаса. Подействовало даже на насекомых, и не просто подействовало, часть попадала дохлыми. Правда, эффект продержался недолго. Саранча опять ринулась на нас, хоть на Рыжика вроде и меньше, чем раньше.

Через несколько мгновений мобы отпрянули опять, на этот раз причиной стал Огонёк. Зря я посчитал его беспомощным, демонический пёс пылал огнём, и всё, что было на нём и рядом примерно на метр-полтора, превратилось в пепел. К счастью, на членов группы это пламя не действовало. Воспользовавшись этим, пет прижимался к каждому, выжигая саранчу. Та как-то очень быстро кончилась.

Дебаф на многих стоял более чем приличный. Просить у Алерии, чтобы подлечила, не имело смысла, она как самая низкоуровневая пострадала больше других. Пришлось мне переключать класс на светлого паладина и заниматься целительством.

Немного придя в себя, осмотрелись. Сообщения о проходе уровня не поступало, следовательно, ещё ничего не кончилось. Интересно, кто босс? Если огромный кузнечик - не беда. Огонёк его порвёт и не заметит, какого уровня бы тот ни был. А если разработчик начитался библейских историй и придумал какого-нибудь фараона? Вроде бы не должен, Оксана ничего похожего на древний скелет тут не нашла. Но мало ли что?

К счастью, выбирать из трёх оставшихся коридоров не

пришлось, Оксана быстро проверила их все. Вход на следующий уровень оказался в среднем. Туда и пошли. Странно, но до самой последней комнаты нам никто не попался, прямо бери и проходи на следующий уровень. Однако не успели.

Стены раздвинулись, явив египетский антураж. Значит, всё-таки мумифицированный фараон. Поди угадай, чего от него ждать? Крышка каменного саркофага отъехала в сторону, под ней оказался ещё один, уже золотой. Он тоже открылся, и оттуда встала мумия:

Имя - Рамзес 122 (НПС).

Раса - человек.

Класс - жрец.

Уровень - 105.

- Привет, Рамзес, - заговорил я. - Какого бога ты жрец? Вдруг мы коллеги?

Однако тот поддерживать беседу не пожелал. Махнул посохом, и в нашу сторону шагнули статуи с псовыми головами и бронзовыми серповидными мечами. Зря я всё-таки не прихватил голема из соседней пещеры. Или хотя бы десяток тонн булыжника. Против саранчи от него толку чуть меньше, чем никакого, зато со статуями должен справиться на счёт раз. Теперь придётся повозиться, каменные статуи - очень неудобный противник для всех, кто ниже их уровнем. Если не сильно выше, то тоже. Нет, если у тебя есть амулет-камнедробилка, можешь ни о чём не переживать. У меня есть, даже не один, только кто же знал, что понадобится.

Драка чуть было не кончилась не начавшись. Оксана, проскользнув за спину фараона, достала из саркофага какие-то горшочки и сразу разбила их все. То ли специально, то ли просто не смогла удержать такое количество. Мумия начала дико чихать. Я обрадовался победе, но не тут-то было. Статуи продолжали идти на нас. И что прикажете делать с этими древнеегипетскими истуканами? Одна идея у меня была. Если мы с разработчиком смотрели те же самые фильмы ужасов про мумии, то должна сработать.

- Фас! - приказал я Огоньку.

Естественно, натравил демонического пса не на статуи, а на их хозяина, суккуба прыгнула туда же, не дожидаясь приглашения. Аймриэль натянула лук, но выстрелить так и не успела, петы порвали кашляющую мумию очень быстро, оставив лишь клочья бинтов. Сами тоже пару раз чихнули, но, к счастью, всего лишь от пыли, а не заразившись от врага.

Моё предположение оказалось верным. Как только был уничтожен босс уровня, так сразу замерли и статуи. Система

зачислила нам победу, правда, выдала всего по тысяче опыта каждому члену группы. Почему меньше, чем за предыдущий? Или существовал какой-то другой способ победить, за который дают больше? Неважно, главное, прошли.

Никаких трофеев на этот раз не выпало. Вообще. Хотя... Недолго думая собрал в пространственный карман все десять псоголовых. Пульта управления нет, поэтому пока они просто статуи. Можно будет где-нибудь для антуража поставить. Подозреваю, если бы получилось отобрать посох у мумии фараона, можно было бы их и в качестве големов использовать.

Перешли на следующий уровень. Тот тоже состоял из коридоров, но куда более широких. В таких и крупный хищник развернётся без проблем, а не только саранча. Опять прошли два коридора, никого не встретив. Эти, кстати, были значительно длиннее предыдущих, тут, даже если не перекроют путь к отступлению, назад бежать далеко придётся. После ещё четырёх таких же коридоров призадумались, а может, мы просто не туда свернули? Будь на каждом углу перекрёсток или ответвление, тогда да, но пока ни одного не попалось. Значит, идём куда надо. И до сих пор никого.

- По-моему, этот уровень на выносливость, - пошутил я. - Проверяют, что произойдёт раньше, нам надоест идти или кончатся эти коридоры?

- Не понимаю, - ответила Оксана. - Когда я их проверяла, они были значительно короче.

- Это означает, что твой способ разведки не уникален и существуют методы противодействия. Кстати, а после того как мы вышли, ты проверяла этот уровень?

- Нет.

Сказав, привидение исчезло, потом почти сразу появилось обратно.

- Этот коридор последний. Сразу за ним небольшое помещение и выход на следующий уровень.

- Будем надеяться, что, пока дойдём, не появится ещё.

Не появилось, коридор действительно был последний. А в комнате нас уже ждал босс. Тема древнего Египта продолжалась, это был сфинкс. Тело льва, голова и грудь женские, крылья непонятно от кого, ясно лишь что птичьи. Всё это на первый взгляд вытесано из камня, но живое.

Имя - ... (НПС).

Раса - сфинкс.

Класс - Мудрец.

Уровень - 106.

Ага, судя по классу, это тот вид сфинкса, которые любят

загадывать загадки. А это как минимум возможность поговорить. Вдруг что-нибудь получится? И тут мне в голову пришла одна интересная идея. Не дожидаясь, пока босс заговорит, я начал первым:

- У нас для тебя от каждого по загадке. Если ответишь на все, пройдём дальше, не трогая тебя, а если не сможешь хотя бы на одну, извини, придётся убить. Лично против тебя ничего не имеем, но сам знаешь, таковы правила.

Нарисовать, конечно, можно что угодно, но все ожившие статуи, которые мне довелось видеть раньше, были куда менее эмоциональны. Этот сфинкс сильно удивился, что отразилось у него (или у неё) на лице. Пускай всего лишь НПС, включающийся только тогда, когда локацию посещают игроки, но всё равно осознающий себя и программу, по которой работает. Можно сказать, что эта программа - цель всей его жизни, а тут вдруг приходят непонятные типы и ставят всё с ног на голову.

- Загадки должен загадывать я! - возмутился сфинкс.

- Э нет, мы первые это придумали! - возразил ему.

- Ладно, - неожиданно согласился сфинкс. - Но если я их разгадаю, то вас всех убью.

- Если сможешь, - уточнил я.

- Смогу, - уверенно ответил он.

- Хорошо, но только если все без исключения.

- Договорились.

Знаете, почему я когда-то давно перестал смотреть "Что? Где? Когда?"? Вовсе не из-за коммерциализации передачи и даже не из-за откровенно смешных потуг изображать из себя интеллектуальную элиту. Меня достала патологическая любовь ведущего к загадкам отсталых народов. Вы когда-нибудь задумывались, что загадку невозможно отгадать? В принципе. Не имею в виду те, которые придуманы для детей дошкольного возраста. Ответ можно только знать, специально так придумано. Зато когда ты его слышишь, он кажется единственно верным и очень логичным, хотя на деле таковым не является.

И вот я стою перед сфинксом, думаю, какую бы загадку ему загадать. А ведь он как раз специалист в этой области и, скорей всего, подключён к искину с огромной базой данных. Поэтому загадки отсталых народов из "Что? Где? Когда?" повторять точно не стоит. Хотя муть такая, что ни один сфинкс сам ни за что не догадается. Например, приезжает чукча домой из командировки, а там жена... Нет, не с любовником, просто стадо оленей где-то сумела потерять.

- Пофигу олени, - отвечает чукча. - Главное, что ты не потеряла её, потому что она действительно одна.

Ну и как вам такая гениальная загадка? Вот и я думаю, что без мухоморов не обошлось. Какую загадку придумать самому? Пока я думал, вперёд вышла суккуба:

- На хвосте сидит, всех убить норовит?

Ну, до этого бы и я додумался. Странно будет, если сфинкс не угадает. Так и оказалось.

- Мифриловый наконечник на твоём хвосте, - ответил сфинкс.

Суккуба отошла назад, ворча себе под нос, что кое-кто жульничает и у него все ответы на шпаргалках написаны, и вообще подглядывать нехорошо. Ну-ну, жульничает, для таких детских загадок шпаргалки не нужны. Однако ругать питомицу не стал, тем более что сочинить даже такой примитивный стишок для НПСа уже немаленькое достижение. Раз уж нашлись добровольцы, я пропустил вперёд всех остальных. У меня появилась одна идея, но требовалось время на подготовку. Вот пусть они его и потянут.

Загадки и ответы от остальных членов отряда.

Сфинкс справился со всеми. Кто бы сомневался, мощный искин плюс обширная база данных и никакого мошенничества. Настала моя очередь.

- (загадка)

- (ответ)

- На этот раз ты не угадал, - даже сам удивился я. - Правильный ответ (?).

Вот мы и победили. Однако босс уровня думал иначе.

- Я сумел правильно ответить на десять из одиннадцати, - гордо произнёс сфинкс. - Поэтому вас всё равно не пропущу.

- Рад, что ты решил жульничать, - ответил ему.

- Почему? - удивился тот.

- Потому что сам пришёл к аналогичному решению. И рад, что правила нарушил ты, а не я.

Просьба к читателям, всё ещё нужны загадки для сфинкса от всех членов группы.

Пока спутники тянули время, я на самом деле не загадку придумывал, а незаметно копался у себя в пространственном кармане. Трудная задача, потому что нужная вещь лежала довольно глубоко и была давно забыта. Удалось заполучить у мафии в качестве трофея ещё в самом начале нашего конфликта. Хорошо хоть, сегодня вообще вспомнил, что такое у меня есть. Ещё лучше, что всё-таки удалось откопать.

Сфинкс начал подниматься со своего лежачего постамента, и я нанёс ему удар камнедробилкой. Получилось более чем эффектно, мелкий щебень красиво полетел в разные стороны. Когда осела пыль, нашим взорам предстал пусть и

уменьшившийся в размерах, но живой и здоровый сфинкс. Именно живой, амулет разбил только каменную оболочку, освободив тело из плоти.

К счастью, со здоровьем у босса уровня было не так радужно. Судя по красной отметке, жизни я выбил ему немало. Не дожидаясь, пока та восстановится, мы напали все вместе. С таким противником справиться было куда проще, чем с каменной статуей. Похоже, дебаф от моей камнедробилки он схватил куда больший, чем казалось вначале. Или просто не привык драться без своей брони. Разделались с боссом очень быстро, причём основную задачу выполнили Огонёк с Рыжиком. Он вцепился в горло, а она схватила за хвост и затрофеила себе костяной наконечник. Тот никаких свойств не имел и остался просто Рыжику для коллекции. Ещё у сфинкса выпало три пера из крыльев, они были совсем не простые:

Название - Перо из крыла сфинкса мудрости.

Класс - редкий.

Свойство - текст, написанный этим пером, сможет прочитать лишь обладатель такого же.

Ага, своего рода шифровальная машинка. Беда в том, что всегда может найтись кто-нибудь посторонний, владеющий таким же пёрышком. Пусть вероятность и очень низкая, но она есть. Кроме того, за проход уровня мы получили по три тысячи очков каждый, на этот раз включая питомцев, даже Пушистика. Максимальный результат.

- Что там дальше? - спросил у Оксаны.

- Ничего, - ответила она.

- То есть как?

- То есть там выход на поверхность.

- Так почему раньше молчала?

- Сама только сейчас заметила, - смутилась Оксана.

Глава 25

Мы выбрались на поверхность. Оказалось, всего в каких-то трёхстах метрах от оставленных эльфов. Повернувшись обратно, обнаружил, что выход исчез, то есть этим путём в локацию точно не попасть. Ну что ж, завтра попробуем пройти ещё раз с самого начала. Направились к эльфам, но самую малость не дошли. Суккуба опять умудрилась провалиться в паучью нору. Пришлось спасать.

Результат заметно отличался от первого. Начать с того, что нить была не суперпрочной, а обыкновенной паутиной. Во-вторых, в кладовке нашли только один кокон с эльфом, зато двадцать седьмого уровня. В третьих, получили по тысяче очков опыта, причём, как и после сфинкса, все, включая питомцев.

- Что делаем? - спросил я спутников. - Ждём до следующего утра, как планировали, или пытаемся пройти ещё сегодня?

- Сегодня! - первой проголосовала Рыжик.

- Поскольку знаем, чего ждать, до вечера должны успеть, - поддержала её Оксана.

Остальные не возражали. До склепа добрались так же, как и в прошлый раз, только быстрее, и опыт шёл по новой схеме, то есть больше и всем без исключения. За паука тысяча, за удава полторы, за голема две...

Дальше начались изменения. Аймриэль опоздала выстрелить в жреца. Вернее, тот не стал рассказывать, что сейчас сделает, а заколол жертву сразу. Мало того, артефактный наконечник не убил стоуровневого НПСа, а только сильно ранил. Пока мы его добивали, он успел отдать приказ поднимающимся мертвецам. Пришлось повторно сражаться с только что уничтоженной армией, к тому же вдвое большей. Ничего особо сложного, просто долго и нудно. Всё время, которое выиграли на первых уровнях, потеряли тут.

Причём это был не конец, поднялся ещё один зомби. В отличие от остальных, совсем свежий, тот самый жрец, которого мы недавно прикончили. На алтаре лежала новая жертва, и он собирался её принести, чтобы ещё раз поднять армию, и опять вдвое большую. Однако теперь он был менее подвижен и куда слабее, что типично для свежих зомби.

Первой успела суккуба, Рыжик просто врезалась в жреца, со всего маху сшибая с ног. Уже потом прикончила хвостом. Встала, подобрала жертвенный нож и деловито отпилила покойнику голову. Потом стала трясти ею над алтарём, в попытке добыть немного крови. Несколько капель чёрной жидкости всё же упали на камень. Начала подниматься новая армия мертвецов, которая подчинялась уже суккубе.

Я тем временем рассматривал ту, которая должна была стать новой жертвой. Особа несомненно была женского пола, только к человеческой расе не принадлежала. Больше всего походила на анатомически приближённую к человеку кошку. Рыжий мех, только не огненный, а скорее ближе к жёлтому. Шерстью не покрыты только лицо, грудь, живот и кисти рук, грудь, кстати, приличных размеров. Уши чисто кошачьи, лицо скорее человеческое, а на голове вместо шерсти грива нормальных волос. И чуть не забыл про хвост, какая же она кошка без хвоста?

Имя - Мрява (НПС).

Раса - кошан.

Класс - охотник.

Уровень - 22 + 9.

Развязали и сняли с алтаря. Если внешне она сильно отличалась от своей предшественницы Алерии, то сознанием нисколько. Так же ничего не знала и не помнила. В группу вступить сразу согласилась.

Пошли на следующий уровень, где должен быть дракон. Суккуба сразу рассредоточила свою армию по всей пещере, чтобы нельзя было спалить одним плевком. Как только появился ящер, Рыжик скомандовала атаку и прыгнула вперёд сама. Дракон успел дыхнуть пламенем дважды и смог спалить более двух третей зомби. Остальные до него добрались, правда, толку от такого воинства против босса уровня...

Не то чтобы его не было совсем, но гибли они быстрее, чем наносили урон, к тому же мешали остальным и в первую очередь Огоньку. Когда мертвецы закончились, демонический пёс сумел вцепиться в глотку ящеру. Самой недовольной осталась суккуба, Рыжик рассчитывала затрофеить ещё один хвост, но на этот раз не удалось. Зато её зомби наковыряли неожиданно много чешуи. Собрали больше сотни штук, тоже неплохое сырьё.

Следующий уровень проскочили быстро, саранчу сразу пожёг Огонёк, оправдывая своё имя. А с фараоном вышла заминка. Во-первых, я попросил Оксану попытаться захватить его посох, а не какие-то бесполезные бутылочки с пылью, от которой мумия начинает кашлять. Ничего не вышло, привидение её уровня может подобрать не очень тяжёлый предмет, если тот просто лежит, но отобрать у кого-то из рук - уже нет. Тем более у стоуровневого босса.

Во-вторых, меня ждал большой облом с камнедробилкой, статуи на этот раз оказались не каменными, а бронзовыми, естественно, цельнолитыми, а не пустотелыми. Амулет их брать не захотел. Однако на результат в целом это не сильно повлияло. С мумией справились, как и в прошлый раз. Я покидал в пространственный карман ещё один комплект боевых древнеегипетских статуй. Вдруг завтра или послезавтра получится отобрать у фараона пульт управления.

Со сфинксом ситуация повторилась на все сто. Специально договорились действовать, как и в прошлый раз. Мне захотелось узнать, помнит ли воскресший НПС ответ на не отгаданную загадку. Не помнил. Это обнадёживало, со временем можно накопить полный комплект загадок, на которые он не сумеет ответить. Интересно, как тогда поведёт себя система? Однако это на будущее, тем более что ещё неизвестно, наберём ли мы нужное количество таких загадок.

Зато подсчитали набранный опыт. Семнадцать с половиной тысяч каждому! Даже суккубиному Пушистику, которого та

берегла и старалась ни на кого, кто сильнее его, не пускать. Неплохой результат. Даже очень хороший.

Когда поднялись на поверхность, там уже было темно. Подзадержались. Но ничего страшного, если, конечно Рыжик опять в паучью яму не провалится. Однако суккуба была осторожной и в третий раз в одну и ту же ловушку попадаться не собиралась. Чтобы не попался кто-нибудь ещё, на ночлег устроились подальше. Наш отряд пополнился, но мой рыцарский шатёр вмещал пока всех.

Утром обнаружился неприятный сюрприз: мы не нашли паучью нору. Подготовились, обсудили, как будем действовать, и тут такой номер.

- Я точно помню, была тут! - топнула ногой Рыжик и... провалилась.

Опять пришлось прыгать её выручать. Такое впечатление, что локация открывается только для суккубы. Как результат, несколько мотков обычной нити и двое спасённых эльфов: один двадцатого, другой пятнадцатого уровня. Песчаный паук, похоже, гурман и питается только ушастыми и суккубами (тем более что та тоже остроухая).

Вообще мы зависли тут больше чем на неделю, ежедневно проходили локацию дважды. Если не считать самого первого, то за раз получали те же семнадцать с половиной тысяч очков опыта каждому, а то и больше. Что интересно, вне зависимости от количества участников. Много это или мало? Даже очень много, локация ведь рассчитана на игроков уровнем сто плюс. Но даже и для них круто. Более двухсот с половиной тысяч опыта каждому, включая питомцев. Сомневаюсь, что хоть где-то за пределами потерянных земель такое возможно. Даже без глюка с НПСами за это место нужно держаться руками и ногами.

Я сразу пять уровней и теперь имел пятьдесят третий, Оксана столько же, но она давно меня обогнала и теперь была пятьдесят пятой. Рыжик шесть, став сорок третьей, Кейт пять и стала сорок второй, совсем немного не дотянув тоже до сорок третьей, и Орчик восемь, став тридцать четвёртым. Пушистик скакнул тоже аж на восемь и стал тридцать третьим. Остальные члены группы в той же пропорции. Например, брат и сестра Рур и Рия получили по пять уровней, став сорок девятым и сорок восьмой, а Аймриэль шесть, став сорок шестой. Ходившая с нами кошана Мурка, то есть Мрява, целых девять, став тридцать первой. Меньше всего досталось Огоньку, только два, но при его сто двадцать девятом уровне это достижение.

Количество освобождённых НПСов было невелико: два десятка эльфов, девять девушек с алтаря, четыре кошаны оттуда

же и одна (название расы). Кроме того, было две принцессы, томившихся в пещере дракона, три гнома, не до конца переваренных удавом, и один гарем фараона, состоящий из весьма экзотических наложниц. Пять псоголовых, пять коброголовых, пять бегемотоголовых, пять сокологоловых, пять кошкоголовых. Представляете себе девушку с идеальным человеческим телом и звериной головой? Даже те, которые с кошачьими головами, смотрелись похуже кошан, а уж бегемотоголовые вообще страшные.

В результате получилось тридцать девять нормальных НПСов, ни один из которых не превышал двадцать седьмого уровня, да и то таких всего двое, остальные ниже двадцать пятого, плюс фараоновский гарем, который я пока решил не считать, да и неизвестно выпадет ещё раз такой случай или нет.

Много это или мало? За неделю маловато будет. Такой источник населения стоит разрабатывать разве потому, что попутно получается неплохо качаться. Не будем кривить душой, не неплохо, а невероятно хорошо. К сожалению, совсем безопасным его назвать нельзя. Я за эту неделю погибал дважды, Рыжик трижды, Кейт один раз. То есть низкоуровневых НПСов тут оставить на заработки не получится, придётся выделять серьёзную рейдгруппу.

А вообще не так всё плохо. Кроме прокачки и беспризорных НПСов, согласившихся стать гражданами моего маленького государства, было ещё ценное сырьё. Немереное количество паутины, причём три мотка неразрывной, рулоны змеиной кожи, драконья чешуя и сто сорок египетских статуй, большая часть из которых бронзовые.

Последние оказались наиболее ценными трофеями. После десятка неудачных попыток привидения завладеть посохом фараона мы это сделали сами. Огонёк вцепился в одну руку мумии, Рыжик в другую (разумеется, выбрала ту, что с посохом), а я перерубил выше локтя. Получилось! Правда, только со второй попытки. Мало того, фараон в отместку долбанул каким-то заклинанием, которое меня убило. Но посох того стоил. Теперь в моём распоряжении было сто сорок големов тридцатого - тридцать пятого уровня. Управлять одновременно получалось не более чем десятком, но это не беда.

Ещё выяснилось, что песчаный паук действительно гурман и в его нору проваливаются исключительно эльфы или представители других рас с такими же ушами. Остальные могут там хоть плясать, ловушка не сработает и проход не откроется.

Вызвал Нефриту с Сапфирой на совещание. После недолгого обсуждения решили не оставлять это место, а заняться добычей

всех доступных ресурсов. А поскольку палаточный лагерь - это несерьёзно, и простоит исключительно до первого нападения конкурентов, придётся обосновываться по-настоящему. А это большие деньги. Так что прибыль найденная локация станет приносить ещё очень нескоро. Окупить малый замок, который решили поставить для защиты территории, совсем непросто. Дорогое это удовольствие - замки, особенно если их покупать за живые деньги.

Но это уже политика, а она далеко не всегда подчиняется законам экономики. Вернее, подчиняется как раз всегда, только иногда это совсем не очевидно, бывает, если не захочешь нести огромных убытков здесь, то завтра придётся нести куда большие, но уже там. Многие вообще не желают понимать, что подскочившие цены - это не обязательно плохо. Вернее, конечно же, плохо, но поступи правительство как-то иначе, было бы ещё хуже.

В общем, как только купили замок и поставили гарнизон, я со своей группой пошёл дальше, пускай тут разбираются специально обученные НПСы. Кстати, о группе, она увеличилась на одного члена. За нами увязалась первая освобождённая кошана Мурка, вернее Мрява (всё время путаю).

Глава 26

Что интересно, открытая локация была совсем недалеко от земель, условно принадлежащих мафии. В том, что её до сих пор не нашли, нет ничего удивительного. Во-первых, территории не заселены, а во-вторых, нужно ещё, чтобы кто-нибудь ушастый обязательно провалился. Главное, до того же подгорного клана Большие Кувалды идти осталось не так уж далеко.

Однако я решил к ним не заходить, вернее заглянуть обязательно, но на обратном пути. А пока вообще не придерживаться проверенной дороги. Стоило попытаться выйти через горы к тому месту, где повстречали беженцев, и при этом миновать засаду, устроенную мафией. Может, даже получится одну или несколько групп переманить. Хотя главной целью было найти место, где возникает глюк, и попытаться понять принцип. Не для того, чтобы самому устраивать, на такое не рассчитываю, да и прекрасно понимаю, что администрация не станет терпеть. Но, возможно, поняв, смогу находить другие аномальные места.

Часть моих предположений оправдалась. Мобов, бездумно уничтожающих всех, пытающихся пройти, и после смерти дающих не больше нескольких очков опыта, здесь не было. Что вовсе не делало горы безопасными, даже при том, что заселены они были не густо. Иная пустыня может похвастаться большим. Хорошее сравнение! Как в пустынях основная жизнь сконцентрирована

вокруг немногочисленных источников воды, так и в горах не очень много удобных мест. Вся беда в том, что любой оазис можно обойти, а с населённой долиной такое чаще всего не получится, ведь она, как правило, не только единственное пригодное место для жизни, но и один из немногих удобных проходов. А чаще совсем неудобный, но при этом вообще единственный.

К счастью, горцы всегда одинаковы и уважают только силу. Почему к счастью? Потому, что это если сказать дипломатическим языком, по факту же, нападают исключительно на слабых. Ведь даже если напасть не на сильного, а просто не совсем слабого, то, скорей всего, победишь, но при этом приятными ощущениями не отделаешься. Наверняка понесёшь какие-то потери и ослабнешь сам, а этого нельзя допускать ни в коем случае. Ведь от чужаков можно всегда спрятаться у себя в горах, от своих не получится. И тогда сосед, который на протяжении веков был твоим лучшим другом и надёжным союзником, придёт, чтобы добить. Ничего личного, просто бизнес.

Поэтому все горцы одинаковы и кроме уважения к силе славятся ещё и гостеприимством. Причём так сразу и не скажешь, что хуже, когда тебя считают слабым и без разговоров нападают, или когда решают, что ты сильный, и приглашают за стол. Одно можно сказать наверняка, и то и другое отнимает много времени, причём второе зачастую занимает его больше, чем первое.

Нельзя сказать, что прогулялись без пользы, везде расспрашивали о появляющихся из ниоткуда и исчезающих в никуда путниках. Вопрос никого не удивлял и не казался глупым, местным такое явление было знакомо. То есть не зря задерживались на не очень богатых пирах и праздниках в нашу честь. Оставалось уточнить, куда идти.

С этим делом повезло. На территории одного совсем не за тридевять земель живущего горного племени имелось такое проклятое место. Сначала оно было благословением. Охотничьи угодья, где можно добыть немало ценных вещей. Однако ценность трофеев постепенно упала, потому что те были одинаковыми. Все соседи, которые хотели купить предлагаемый товар, давно его купили, и больше тот никому не требовался. Случайные же путники продолжали регулярно появляться, и некоторые из них оказывались не такими уж слабыми. Вот и приходится постоянно воевать, давно не получая от этого пользы.

- Рабы из них тоже плохие получаются? - спросил я.

- Рабов нужно кормить, а у нас очень скудные горы, - ответил вождь. - Сами часто голодаем.

Затем ему в голову вдруг пришла гениальная идея. Видимо,

решил, что раз задал такой вопрос, то могу нуждаться в соответствующем товаре.

- Слушай, дорогой, купи. Совсем не дорого отдам. Зато какие хорошие рабы! Трудолюбивые, много работают, мало едят. А женщины все красавицы, прекрасные хозяйки и ласковые в постели...

- Не дорого - это сколько? - прервал я восхваления отсутствующего товара.

Тот назвал цену, действительно недорого, даже дёшево. Причём про голод он явно не соврал, потому что предпочёл брать продуктами, а не деньгами.

- Хорошая цена, - ответил я ему. - Но рабов покупать я у тебя не буду.

- Тогда зачем...

- Подожди, дай договорить. Рабов покупать я у тебя не буду. Буду выкупать из рабства и отпускать на свободу.

Тот посмотрел на меня, как на слабоумного. Чего-то подобного я и ожидал, пришлось объяснить суть бизнес-плана:

- Не просто так, конечно, а после отработки. И поскольку цена действительно небольшая, рассчитаться будет вполне реально, вот они и станут работать не просто честно, а действительно усердно.

Теперь вождь посмотрел на меня совсем по-другому, не как на очень-очень глупого, а как на очень-очень хитрого. Даже на пальцах начал что-то считать. То ли свои будущие барыши, то ли сами пальцы, проверяя, все ли на месте? Не рассказывать же ему, что на самом деле меня интересует не отработка, а население. После возвращения чисто символического долга все будут отпускаться на волю. Наверняка большинство пожелает остаться в городе.

Когда окончательно договорились о будущем сотрудничестве, я задал ещё один вопрос:

- Уважаемый (имя), а как с подобными местами обстоят дела у твоих соседей?

Тот замялся, явно и врать не хотел, и рассказывать не горел желанием. Значит, аномалия, находящаяся на территории его племени, тут не единственная. Нежелание вождя рассказывать было более чем понятно. С соседом я наверняка заключу такой же договор, как и с ним, в результате усилится не он один, а оба. Дело, в общем-то, житейское, даже если у соседа нет перфоратора, процветания тому всё равно никто не пожелает. Особенно если тот конкурент и потенциальный враг.

- Не переживай, уважаемый (имя), ничуть не сомневаюсь, что твои соседи куда менее гостеприимны, чем ты.

Такое заявление вождю понравилось. Наверняка я сейчас сказал самый лучший комплимент в его жизни. Лицо расплылось в довольной улыбке, я же продолжил:

- Так зачем мне к ним идти, если есть ты? Со всеми тут знаком и наверняка прекрасно знаешь, как и с кем лучше торговаться. Перекупишь пленных у них, а я выкуплю уже у тебя.

Такая идея вождю понравилась. Да, соседи усилятся, с этим ничего не поделать, но его прибыль всё равно будет больше других. Особенно приятно, что за их счёт. Кроме того, вырастет влияние и авторитет, что куда важнее.

Это мы удачно зашли. (Имя) рассказал, что таких проклятых мест в здешних горах немало. Появляющиеся из ниоткуда и через какое-то время исчезающие в никуда путники, беженцы, купцы, воины буквально житья не дают. Это при том, что большинство местных племён сами произошли от точно таких. Странно, что всё это происходит у мафии под боком, а та ни сном ни духом. Поставили засаду на главной дороге и снимают сливки. Оказывается, это даже не половина, а куда меньше.

По идее, мой план был не просто выполнен, но и перевыполнен. Дальше, к засаде, устроенной мафиозным кланом, можно не идти, на самом деле даже нежелательно. Ещё чего доброго заинтересуются, зачем и как мы тут оказались, такое внимание теперь совершенно не нужно. Разве что попробовать пробраться чуть южнее и выйти через долинку маленького гоблина, который считает себя магистром Йодой из "Звёздных войн". Тогда будет более-менее понятно. Пытались проскочить незаметно, но не смогли. Только драка исключительно ради драки меня как-то не интересует. А исследовать горы по другую сторону от дороги можно и даже нужно. Вдруг и там ситуация аналогичная?

Однако всё это потом. Сначала было необходимо организовать работы по уже заключённому договору. Выводить караваны с выкупленными НПСами через территории многих племён - задача не из лёгких. К счастью, оказалось, всё не так страшно, вождь не собирался терять выгодный бизнес из-за трудностей с доступностью. Поэтому предложил воспользоваться порталом.

- У тебя что, личный портал есть? - удивился я.

- У меня нет, но тут недалеко есть ничейный.

- Вот прямо так, абсолютно ничейный? - не поверил я.

- Прямо так, - подтвердил вождь. - Он просто никому не нужен. И, главное, место неудобное, много выходов, обороняться трудно. Правда, если кто попытается зажать, тоже не выйдет, всегда можно уйти. Но это раньше, а сейчас только считается.

- Почему?

- Горные тролли, - поморщившись, ответил вождь. - Сами там не живут, жрать нечего, но иногда надолго останавливаются. Вот никто и не хочет проверять, есть они там в данный момент или нет, тем более что место само по себе никого не интересует.

- Понятно, - сделал вывод я, - значит, если мы прогоним троллей и закрепимся у портала, никто не будет возражать.

- Не будет, - подтвердил (имя). - Даже попытаются продать скопившийся хлам, но помни, рабов ты обещал выкупать у меня.

Окончательно договорившись, мы отправились смотреть портал. Само место мне понравилось, хотя, как и предупреждали местные, с точки зрения обороны, заставляло желать лучшего. Представьте себе большую каменную чашу стадиона со множеством выходов. Даже если на каждом по крепости поставить, обороняться всё равно будет трудно. Либо превращать чашу в одну большую цитадель, либо не стоит и пытаться.

Портал стоял на каких-то развалинах, издали было трудно понять, что там было раньше, то ли небольшой замок, то ли дворец культуры, а может, и храм кому-то из богов.

- Замок, - уверенно заявил вождь, правильно угадав мои мысли. - Прикрывал тот ход, на котором стоял.

- И что за ним?

- Ничего, просто тупик.

Вполне логично. Раз нельзя защитить всю чашу целиком, то нужно удерживать только самое важное - портал. Из тупика никто неожиданно не ударит в спину, зато там можно держать припасы, резервы и ещё что-нибудь. При наличии портала самим другой вход-выход иметь не обязательно.

- Пойдём посмотрим поближе? - предложил я.

- Не стоит, - отказался (имя). - Неизвестно, сейчас ли там тролли или нет, они обычно в пещерах за развалинами прячутся.

- Мы всё же сходим, проверим.

- Ваше дело, - не стал возражать проводник.

- Конечно, наше, ведь в любом случае придётся от троллей избавляться.

Когда подошли, стало ясно, что в этом месте стоял не просто замок, а весьма приличная крепость. Когда-то она защищала не только проход в тупик, но и большой двор с порталом. От этой стены вообще не осталось ничего, кроме фундамента.

Долго рассматривать развалины не получилось. Из широкой расщелины полезли горные великаны, к счастью, всего два. Первый восемьдесят третьего уровня, второй пятьдесят седьмого, в общем, ничего особенного. С одним Огонёк без труда справится, второго мы вместе прибьём. Так и получилось. Только

последовало продолжение, в глубине ущелья показались ещё горные тролли, и было их слишком много.

Решил не геройствовать, а просто позвать подкрепление. Приказал спутникам постепенно отступать к другому концу чаши, оттягивая за собой противника, а сам воспользовался порталом. Можно было кого-нибудь послать, но получилось бы дольше, даже у Оксаны, ведь мало мгновенно прыгнуть, нужно ещё и объяснить зачем. Поэтому отправился лично, ведь мне достаточно просто приказать. Взял с собой стоящий на постоянном дежурстве отряд быстрого реагирования и нескольких попавшихся под руку высокоуровневых НПСов. Нефрита с Сапфирой тоже увязались. Я не собирался возражать, рейнджер и валькирия уровней сто плюс в любой драке точно лишними не будут.

Когда вернулись, наши ещё и до середины чаши не дошли, зато толпу из двух десятков великанов из ущелья выманили. Те увлеклись охотой на лёгкую добычу, которая мало того, что сама пришла, так ещё и не спешила убегать. Тролли постепенно окружили небольшой отряд и сами удара в спину никак не ожидали. Победа осталась за нами.

Прав был Наполеон про большие батальоны. Я привёл на помощь столько народа, что мне самому даже поучаствовать не дали, просто врагов на всех не хватило. Горный тролль, особенно высокоуровневый, противник, конечно, серьёзный. Если кулаком достанет, то мало не покажется, несмотря на то, что ты сам уровнем его заметно превосходишь. Как говорится, кот - птица гордая, пока не пнёшь, не полетит. Вот и ты полетишь, словно тот кот, как раз к чертям кошачьим. Несколько примеров перед глазами было. Но если твой уровень полсотни и выше, то убить таким ударом тебя точно не убьют. Пару-тройку десятков процентов жизни вышибет и всё. Пока будешь подниматься, другие того тролля добьют, поэтому победа осталась за нами и обошлось без потерь.

Не откладывая в долгий ящик, написал НПСу - торговцу недвижимостью. Тот был всегда готов и прибыл по первому требованию на место. Я просто показал на развалины и попросил точно такие же, только без крыльев и с перламутровыми пуговицами. То есть не развалины, а полностью готовый и функционирующий объект. Тот лишь мельком глянул и сразу выдал мне целый каталог. Оказалось, под этот фундамент подходило аж несколько десятков замков и крепостей. Выбирай на любой вкус и любой карман.

Хотя с карманом я погорячился. Он обязан быть либо очень большим, либо ещё больше. Нищебродам собственные замки не положены, это вам не храмовые комплексы покупать, скидки не

предусмотрены. Однако если хотим, чтобы рано или поздно нас отсюда не турнули, закрепляться необходимо. А казна, между прочим, не бездонная и даже не резиновая.

И тут я очень кстати кое-что вспомнил. Казна, понятно, не бездонная, зато пространственный карман именно такой. Почти как дамская сумочка - у некоторых туда пара-тройка Нарний вмещается и ещё место для косметички остаётся. Чего я только в свой пространственный карман ни пихал, часто сразу об этом забывая. Например, камни для голема. Положил, забыл, ещё раз положил, опять забыл, снова положил, а как понадобились, не воспользовался. Нужно будет лишнее высыпать, но сейчас не об этом.

Сейчас, подумав о деньгах, вспомнил кое-что интересное. Когда в первый раз штурмовали город мафии, меня свитком забросило прямо в сокровищницу. Охранная система практически сразу убила, но за те доли секунды, которые были, успел сориентироваться и сунуть в пространственный карман самый большой сундук. Вообще-то нужно было выбирать маленький, потому что наиболее ценное хранится именно в них. Но в том-то и дело, ничего я тогда не выбирал, а схватил, что успел. И по-любому, раз напрочь забыл о большом, та же участь постигла бы и малый. Зато теперь вспомнил и захотел проверить, что внутри. Вдруг деньги? Вряд ли, конечно, но вдруг. В любом случае сокровищница не подвал, вернее именно подвал, но всякий ненужный хлам там точно не держат.

Теперь предстояло откопать сундук. Как же давно это было! И сколько археологических слоёв успело скопиться сверху. Вроде бы и супер-пупер-вундер-бездонный артефакт, а на деле положи чуть больше определённого количества и до нижних вещей так быстро не доберёшься. Но ничего страшного, лучше иметь такой, чем вообще никакого. Давно пора там небольшую ревизию сделать.

Объявил всем разгрузочный день, в смысле выходной, и отправился порталом к себе в замок. Выбрал пустой зал побольше, начал вытаскивать нажитое непосильным трудом. Присутствовавшие при процессе Нефрита с Сапфирой офигели почти сразу и долго находились в таком состоянии.

Чего там только не было. Если честно, то я и сам офигел не меньше подруг. Вот скажите, откуда у меня там несколько комплектов эльфийского женского нижнего белья? Не знаете? Вот и я не припоминаю. Всякий ржавый хлам из доспехов и оружия хотя бы понятен. Я им поднятых зомби вооружаю, когда есть время, только слишком уж много накопилось. Я столько поднять не смогу, не на отряд, а уже на крупную армию накопилось.

- Зачем? - спросила немного пришедшая в себя Нефрита.

- На всякий случай, - ответил эльфийке, пожимая плечами. - Но ты права, многовато будет, большую часть нужно кузнецам отдать. Пусть посмотрят, что можно привести в божеский вид, остальное на переплавку.

- Для чего кузнецам женское эльфийское бельё? - удивилась Сапфира.

Я в первое мгновение не понял, о чём это она, потом вдруг дошло. Шутит. НПСы, особенно самостоятельные, умеют это делать не хуже людей.

- А это зачем? - спросила уже серьёзно валькирия.

- Случаи бывают разными, - повторно пожал плечами я.

А что тут ещё ответишь? Попробуйте объяснить, зачем у вас в кармане груда булыжников и каменных обломков, причём в количестве, превышающем необходимое для поднятия голема. Раз этак в пять, а то и больше.

Прав был кто-то, сказав, что профессор ошибался. Но не тот, который Толкин, а тот, который Дарвин (скорей всего, оба). Не знаю, был ли Дарвин профессором, но ошибался несомненно. Люди произошли не от обезьян, а от хомяков. Факт, который не должен вызывать сомнений у любого, способного хоть немного мыслить.

И, кстати, не только люди, но и НПСы. Думаете, когда у моих красавиц немного прошло офигение, они стали ругаться из-за того, что всякий мусор в дом тащу? Ничего подобного! Спрашивать зачем спрашивали, но ругаться совсем не собирались. Любой извлекаемой вещи тут же находили возможное применение. Мне даже особо порядок наводить в кармане не придётся, больше половины извлечённого, скорей всего, уже никогда не увижу.

Когда выбранный зал был битком набит моими трофеями, пришлось искать ещё одно пустое помещение. И только там, наконец, извлёк на свет уворованный у мафии сундук. Вроде бы тот самый, потому что до этого попалось ещё три, но оказались совсем другими. Что интересно, кроме всякого хлама среди вытаскиваемых предметов и наличные деньги попадались. В общей сумме чуть больше двадцати тысяч золотом. Замок, конечно, не купишь, но случайно заныкать двадцать тысяч евро среди всякого барахла - это надо суметь.

Вернулись к сундуку. Тот был тяжёлым, что обнадёживало, тем более в характеристиках про эффекты с весом не значилось ничего. Крышка была заперта на солидного вида висячий замок и имела несколько сургучных печатей, чтобы гарантировать от незаметного вскрытия своими. Но нас интересовал только замок.

- Что делаем? - спросил я. - Пытаемся взломать, зовём

мастера из гномов или Рыжика? Она воровку прокачивает, вдруг сможет своим хвостом вскрыть?

- Обойдёмся без гномов и тем более без твоей суккубы, - ответила Нефрита.

Эльфийка присела на корточки, осмотрела замок, вытащила из причёски самую обыкновенную шпильку и демонстративно небрежно ковырнула ею гномий механизм. Замок открылся с полутолчка. Явно не обошлось без магии, потому что ключом пришлось бы отпирать дольше. Нефрита усмехнулась и взялась поудобней, чтобы поднять крышку.

У меня возникло нехорошее предчувствие. Однако движение уже началось, и остановить окриком могло не получиться. Сначала откроет и только потом обернётся спросить, чего я хотел. Не задумываясь, прыгнул, сбивая девушку с ног и накрывая собой. Когда почувствовал страшную боль, успел подумать, что Сапфира осталась вообще никак не закрыта. Потом отключился.

Травка зеленеет, солнышко блестит. Знакомая поляна, значит, защиты сундука оказалось достаточно, чтобы прибить меня с одного раза. Я-то ладно, но как там девушки? Им умирать нельзя ни в коем случае. Нужно срочно возвращаться, чтобы всё выяснить.

Мой пространственный карман мы разбирали в безопасных помещениях замка, поэтому оставить где-нибудь половинку камня возвращения я не додумался. Ничего страшного, портал-таблетка, а вернее его половина тут, вернусь с её помощью.

Вскочил, чтобы исполнить задуманное, но не тут-то было, почти сразу свалился опять, причём не в удобную позу, облокотившись на ствол дуба, а прямо мордой вниз. К чертям кошачьим травку! Особенно когда она лезет в нос, рот и глаза. Кое-как перекатился на бок, превозмогая дебаф. И почему я его сразу не почувствовал? Наверное, из-за того, что очнулся именно в удобной позе, да и боли или других неприятных ощущений не наблюдалось, просто дебаф на всё более девяноста процентов и как следствие слабость.

К счастью, никаких неснимаемых проклятий, значит, можно вылечиться хоть за одну минуту, было бы чем. В принципе, можно и самому, но сейчас не имело смысла, так как вся магия требовала манны, на которую тоже распространялся дебаф. К сожалению, все свитки и эликсиры остались в замке. Я их тоже вытащил из пространственного кармана и отложил в сторонку, чтобы вернуть на место, когда наведу хоть какой-то порядок. Пришлось писать в личку Оксане, чтобы принесла. Привидение появилось почти сразу с заказанным ассортиментом.

Уже вскоре я стоял во дворе замка. Никаких разрушений

видно не было, народ в панике тоже не бегал, из чего можно сделать вывод, что защита сундука сработала без визуальных спецэффектов и рассчитана была только на грабителей. Вполне логично, свою сокровищницу уничтожать никто не захочет.

Выходит, Нефрита с Сапфирой не стали поднимать тревогу, зная, что, как только воскресну, сам вернусь. Правильное решение. Осталось пойти к ним и посмотреть, что же в том сундуке? Стоило оно того вообще или нет? Когда добрался до места, обнаружил, что красавицы вовсе не пересчитывают извлечённые из сундука богатства, а валяются там, где были в момент срабатывания защиты.

Это очень плохо, но есть и хороший момент, в случае смерти тела исчезают, а раз всё ещё здесь, значит живы. В первую очередь на обеих был какой-то дебаф, как на мне, но чувствовали они себя гораздо хуже, даже пошевелиться не могли. Я ведь умер и полностью восстановился, а с ними этого не произошло. Основной удар сработавших печатей достался мне, но и девушкам мало не показалось. Стоявшей дальше Сапфире снесло шестьдесят процентов жизни, а прикрытой моим телом, но находившейся прямо возле сундука Нефрите восемьдесят процентов.

Казалось бы, девяносто с лишним плюс восемьдесят - это более ста семидесяти процентов и столько отнять от ста невозможно. К счастью, мы в игре, а тут всё возможно, вернее не совсем так. Просто проценты урона и проценты дебафа, если они наложены на одну и ту же характеристику, не суммируются, а существуют как бы параллельно. Однако если вместе превышают сотню, то счастливый обладатель валяется абсолютно беспомощный, пока не уменьшатся естественным путём. Но об этом я узнал потом, а в тот момент спасал своих красавиц и заместительниц. Сначала сам, а как потратил на целительство всю ману, позвал магов.

Когда пришли в себя, объяснили, что и как было. Опустив глаза, выслушали мой выговор и сразу признали, что неправы. Печати стоило проверить перед тем, как поднимать крышку. И то, что те были очень хитрыми, без специальных умений истинной сути ни за что не увидишь, не оправдание. Ведь Нефрита даже не пыталась их проверять.

Дальше сундук осматривали куда более внимательно, если такая серьёзная защита была снаружи, кто его знает, какая может оказаться внутри. К счастью, владельцы ограничились тем, что уже было. Зато содержимое обрадовало. Сундук явно раньше принадлежал какому-то местному графу Монте-Кристо. Был разделён на три равные части, в первой золотые монеты, во

второй драгоценные камни, в последней предметы и украшения из драгоценных металлов.

И пускай пачка евровых купюр (пусть даже не пятисоток) будет стоить дороже, чем горсть золота того же веса, всё равно сумма получилась весьма приличная. Очень кстати, потому что в бюджете и так уже дыра образовалась, в последнее время тратим больше, чем получаем. Однако и не тратить никак нельзя.

Замок в каменной чаше мы поставили. Всю её контролировать, естественно, не получится, но главная цель - портал теперь точно наш. Весть о появлении нового действующего лица очень быстро разнеслась по горам. Ближайшие племена даже своих представителей прислать успели. Никаких договоров пока заключено не было, оно и понятно, сначала это только разведка.

Главное, что никто из местных с внешним миром контактов не поддерживает, мафия останется в неведении, что у неё под самым носом всё это время находилась такая перспективная территория, которая теперь занята. Нет, рано или поздно узнают, но пусть это будет позже. Информацией теперь обладает и администрация, но подвоха с этой стороны я почти не опасался. Раньше бы слили мафии сразу, а теперь я признан таким же игроком в этих потерянных землях, как и они. Специально вредить не станут, во всяком случае, до тех пор, пока придерживаюсь определённых правил и приношу доход. А с ним в последнее время более чем хорошо, вон, сколько всего закупить успел.

Глава 27

Уйти исследовать горы по другую сторону дороги в запланированный день не вышло. В перегороженном ущелье появился тролль. Сначала не поняли, как он мог туда пробраться. Других входов, кроме перекрытого крепостью, нет, пещеры тоже все проверили. Если и осталась какая незамеченная щель, то точно не из тех, в которые может протиснуться горный великан. Да что там великан, если кто и пройдёт, то должен быть меньше гнома, специально под этот параметр проверял.

Потом вдруг до меня дошло, это и есть тот самый глюк системы. Появился тролль у себя в пещере, посидел там несколько часов или дней, никто к нему в гости не пришёл, вот он и исчез. А этот, видимо решил вылезти погулять и нарвался на нашу стену. В результате, вместо того чтобы бесследно раствориться, окончательно материализовался.

Хотел иметь в своём полном распоряжении такое место, чтобы его изучить? Получи и распишись. Только горные тролли не тот контингент, из которого получаются примерные граждане.

Вообще не получаются. Придётся теперь воевать с ними. К счастью, уже не мне, а тому, кто станет начальником гарнизона.

Мой отряд в прежнем составе отправился дальше. Хотя курс немного подкорректировал. Вспомнил вождя орков, носящего гордое имя Большой Могучий Грым Зелёный Клык (или как-то так, поди такое запомни). Ну и его способ прокачивать молодых воинов. В своё время я об этом не подумал, но сейчас вопрос возник, откуда тут такое количество случайных прохожих, чтобы успела выработаться целая устоявшаяся система? Может, и там есть своё место, где глючит систему? Тогда я о существовании таких вещей ничего не знал, поэтому ничего бы не понял, даже столкнувшись нос к носу. Сейчас стоило проверить и данную версию. Если с этими горцами сумел договориться, наверняка смогу и с теми.

До орков добрались без проблем. Встретили нас вполне радушно, если не как лучших друзей, то определённо как хороших знакомых. Даже требовать обычную плату за проход не стали, тем более что мы не по дороге шли, а планировали лишь её пересечь.

Однако стоило мне задать интересующий вопрос, как отношение резко изменилось. Подозреваю, что, если бы не теперешние уровни плюс милый демонический пёсик Огонёк, с нами даже разговаривать никто не стал бы, а просто попытались бы перебить. Большой и Могучий Грым за это время тоже подрос и уже был не пятьдесят девятым, как при нашей первой встрече, а шестьдесят вторым, но у меня прогресс просматривался куда заметней.

Да, законы гостеприимства - они такие, стол нужно накрыть как минимум не хуже, чем у соседа, иначе опозоришься на всю деревню. Это если соседи знают, а если нет, гостя можно бить чем-нибудь тяжёлым по голове и в подвал. Только нас бить было нельзя. Численностью мы, конечно, значительно уступаем пусть и маленькому, но племени, по уровням так очевидно уже не проигрываем. Тем более что Огонёк в любом случае крыл их всех, если совместными усилиями и завалят, то обойдётся это им слишком дорого. А учитывая, что пёс не один, то и в случае победы, которая не гарантирована, от племени мало что останется. Наверняка вождь думал похоже, поэтому не спешил нападать.

- Уходите, - наконец принял решение Грым. - Вы тут нежелательны.

- Даже так? - спросил я. - А как же знаменитое горское гостеприимство? За стол мог и не звать, но раз уж посадил, веди себя соответственно.

- Это у людей, - возразил он. - На орков такие глупости не распространяются.

- Оно, может, и глупости, но и ты не совсем орк.

- Уходите, - повторил вождь. - Или я прикажу своим воинам вас всех перебить.

- Угрозы мне нравятся, - спокойно ответил ему. - Знаешь почему?

- Почему?

- Ты первым начал, и это даёт мне право на ответные действия. Ведь мог просто ответить на заданный вопрос, тогда, глядишь, и договорились бы. А теперь точно знаю, что здесь есть то, что меня интересует, и могу с чистой совестью действовать силой.

- Попробуй, - усмехнулся вождь. - Нас больше.

- Здесь и сейчас - да, - не стал оспаривать очевидного я. - А когда приду с подкреплениями, расклад получится совсем другим. А ведь я приду, даже если сегодня проиграю.

Всего лишь ответил угрозой на угрозу, но результат получился совсем не тот, на который надеялся. Думал, Великий и Могучий сдаст назад и всё же расскажет о том, что спрашиваю, но тот просто напал, что послужило сигналом для других.

К счастью, мои спутники тоже были готовы к чему-то подобному. Вообще изначально договорились, как вести себя в гостях, чтобы не нарваться на ловушку, а тут ещё и взаимные угрозы заранее прозвучали. Нападение ни для кого не оказалось неожиданностью. Отбили первую атаку и перестроились по заранее разработанному плану. Бессмертные в первых рядах, остальные прикрывают сзади.

Мне в качестве противника достался Грым собственной персоной. Но это не было поединком вождей или полководцев, а всего лишь частью общей драки, где необходимо следить не только за своим врагом, но и чтобы кто другой сбоку не ударил. Нам такие приёмы тоже не запрещались, но, учитывая численный перевес орков, возможностей в этом плане было куда больше у них, чем у моего отряда. Только в отличие от противника ни стоять насмерть, ни тем более захватывать чужую территорию мы не собирались. Перебить врагов всех до единого тоже. Лучше отступить и выполнить обещание вернуться позже с новыми силами. Что мы, собственно, и сделали, не забывая попутно наносить врагу максимальный урон. Это им не тренировки, когда мы щадили партнёров.

В чём преимущество государства перед бандой? У государства есть армия, не у всех, конечно, но у большинства она есть. И у меня была, в том числе и отряды быстрого реагирования. Как только орки перестали нас преследовать, отправил Оксану в замок. Поскольку у вражеского племени самым сильным был вождь со своим шестьдесят вторым уровнем, то группы из десятка воинов сто плюс должно хватить за глаза. А такое количество и свитками переправить можно, причём не обязательно во временный лагерь, а прямо к оркам на стойбище.

Привидение со своей задачей справилось прекрасно. Не прошло и часа, как мы вернулись туда, откуда пришлось в срочном порядке отступать. Орки всего лишь усилили охрану на входе в своё ущелье и на этом успокоились. Как только мы подошли, появился вождь.

- И где твоя обещанная армия? - крикнул он. - С тем, что есть, вы даже эту баррикаду не возьмёте.

- Нам и не понадобится, - ответил я.

- Почему?

- Потому что обещанная армия уже у тебя за спиной.

Большой Могучий Грым Зелёный Клык обернулся и сразу получил удар огромной дубиной от нашего орка. Тот был и размерами больше, и уровнем выше, и вообще отличник боевой и политической подготовки.

Когда я сказал Грыму, что моя армия у него за спиной, не был абсолютно точен, там появились только орк и эльф, остальных активированные Оксаной свитки перебросили дальше в ущелье, к главным пещерам. После смерти вождя серьёзного сопротивления не было. Да и сил у них таких не нашлось.. Победа осталась за нами. Теперь предстояло допросить всех пленных и выяснить, почему Зелёный Клык вдруг пошёл на конфликт.

Последнее оказалось не таким простым делом, и вовсе не потому, что все пленные упёрлись и молчали несмотря ни на что. Они сами не понимали, что это вдруг нашло на вождя, обычно он был крайне осторожен. Если на кого и нападал без предупреждения, то исключительно на слабых путников. Сильных предпочитал пропускать, вообще не вступая в контакт, и только средним предлагалось провести ряд поединков для прокачки молодых орков. Да и слабым путникам они чаще всего тоже предлагались, только в случае победы тех всё равно никто не отпускал.

Однако причина нашлась сама. Все местные о ней знали, но не считали чем-то стоящим упоминания. Подумаешь, целая пещера клеток с человеческими детёнышами, которых ускоренно растят, применяя пытки, чтобы потом убить на арене. Разве в

этом есть что-то особенное? Всегда так было. Орки-НПСы действительно не понимали, зато их вождь-игрок очень даже понимал и не желал, чтобы о его ферме узнали другие игроки. Предпочёл даже всё племя положить в расчёте потом вырастить новое. Не поверил в мои возможности привести подкрепление, на чём и погорел.

Оказалось, на территории племени есть одно тупиковое ущелье. Ага, как в моих новых владениях, только там появляются чёрные тролли, а отсюда - группы беженцев, состоящие в основном из женщин и детей. Их тут же берут в оборот, взрослых сразу гонят на арену, обещая, что если достойно там себя покажут, сохранят детям жизнь. Вырастят как своих в лучших традициях гор, после чего примут в племя.

По-своему они даже не врали, во всяком случае, традиции соблюдались неукоснительно. Слово, данное чужаку, действительно лишь до тех пор, пока этот чужак значительно сильнее тебя. Обещание, данное слабому, никто выполнять не собирался. Детей выращивали в клетках, стимулируя процесс пытками, а по достижении нужного возраста убивали на арене, качая так собственный молодняк.

Хуже всего то, что местные орки не видели в этом ничего плохого, считая чем-то само собой разумеющимся. Держать таких в соседях - плохая идея, в подданных - ещё хуже. Пришлось всех пленных отправить на их же арену. Я, в отличие от местных, слово держать собирался, поэтому пообещал, что отпущу победителя. Всего одного, последнего, который останется в живых. Убивать друг друга они принялись с большим энтузиазмом. Последний выживший в схватке против всех был честно отпущен. Другой вопрос, что в этих горах одиночки выживают очень редко, но это уже его дело. Вполне может и повезти.

Освободили детей из клеток, и начали думать об освоении новой территории. Ещё в прошлый раз я заподозрил, что у Грыма есть доступ либо во внешний мир, либо куда-то в потерянные земли. Однако чуда не произошло и пещеру со спрятанным порталом мы не обнаружили, хотя и искали, причём весьма серьёзно.

Всё равно тут придётся закрепляться и прокладывать дорогу к недавно поставленному замку, а это опять расходы и немалые. Но и просто так бросать захваченное место не хотелось. В такой глуши какое-то время можно обходиться и естественными укреплениями, недаром орки именно это ущелье себе выбрали. Но если оставаться всерьёз, придётся ставить хоть какой-то замок. К счастью решение именно этого вопроса не горит и можно

отложить до лучших времён, при условии, что затягивать сверх меры тоже не будем.

А вообще как бы не откусить больше, чем можем прожевать. Нефрита с Сапфирой уже успели на это дело почти открыто намекнуть. С одной стороны народу не хватает и любой приток приветствуется. Особенно такой, когда новые граждане не помнят своего прошлого (которого у них не было) и не имеют никаких связей или обязательств перед другими. Такие НПСы легче и быстрее интегрируются в наше общество. Это вам не дикие иммигранты в белую Европу, у каждого из которых своя Великая Культура каменного века (а порой и до него).

С другой стороны пока от новеньких толку немного, а для контроля и обороны новых территорий приходится выделять и так недостающие ресурсы. Весь вопрос стоит так, что произойдёт раньше, начнём получать реальную отдачу или подвергнемся очередному нападению мафии, когда все силы не собраны в кулак, а раскиданы по разным гарнизонам. Ведь их уже получилось немало.

Во-первых, главный город в горной долине или скорее в самом углу широкого ущелья. Столица, в которой находились основные силы и большая часть населения. Во-вторых, Озёрный замок. После того, как получилось его вернуть, мафия не пыталась отбить обратно. Но серьёзный гарнизон там держать всё равно приходится (наверное, потому и не пытались). В-третьих, то место, куда собирались эвакуироваться, когда были уверены, что придётся оставить главный город. Когда всё обошлось, часть заранее вывезенного вернули обратно, но кое-что оставили. Место хорошее и на перспективу его нужно иметь в виду. Да и постоянно действующий запасной аэродром тоже не помешает. В-четвёртых, недавно занятая каменная чаша в местных горах, там тоже придётся держать гарнизон. И для того чтобы у местных горцев не возникло нехороших мыслей на тему, зачем торговать, если можно так отобрать, и для контроля поголовья троллей. В-пятых, отбитое только что у орков. Тут пока вообще нет никаких серьёзных укреплений, только то, что осталось от прежних хозяев.

Сил контролировать всё это у нас пока должно хватить. Причём не для галочки, а на самом деле, но если нахватать ещё территорий, то уже извините. Придётся разбавлять гарнизоны низкоуровневыми НПСами, а это точно не дело. Поэтому встал очевидный вопрос, стоит ли идти дальше прямо сейчас? Если и найду что-либо ценное, захватить всё равно не получится. Решил, что всё-таки стоит. Ведь изначально тоже не за новыми территориями отправился, а исключительно на разведку. Вот ею и заняться. Если попадётся что-то интересное, не хватать сразу, а

отмечать на карте на ближайшую перспективу.

Глава 28

Пошли не известной по прошлому разу дороге, а пересекли её и опять полезли в горы. Рельеф местности по эту сторону заметно отличался, к сожалению, в худшую сторону. Та же Кейт, например, разницы вообще не заметила, благодаря паучьей нижней части своего тела она вообще может свободно по любым отвесным стенам бегать. Рыжик ей если и уступала, то не сильно. Она при желании вообще могла расправить крылья и полететь. Недалеко, но могла. Остальным же пришлось туго.

У некоторых способность к скалалазанью вообще не предусматривалась анатомически. Тот же Орчик-кентавр. Наполовину орк, наполовину конь. Вот именно конь, а не горный козёл, но именно эта проблема решалась проще всего, Оксана в любой момент могла отозвать своего пета, прыгнуть на пару километров вперёд и призвать снова. У других таких возможностей не было.

Уже на второй день пути я начал жалеть о решении продолжить разведку. Прошли за это время намного меньше, чем ожидалось и чем в любой, даже самый неблагоприятный день до этого. А на вид горы по правую сторону от дороги, казались куда более пологими, чем по левую. Вообще-то не только казались, на деле такими и были. Только в левых хватало всевозможных каньонов, ущелий, тоннелей и троп, а правые ничем таким похвастать не могли. Для нормальных героев привыкших ходить в обход, возможности были ограничены, приходилось переть напрямик, преодолевая трудности.

Остановились на длительный привал, во время которого Оксана смоталась на разведку. Оказалось, пройди мы пару дней по дороге вперёд, ситуация изменилась бы. А тут и дальше будет так. Единственное преимущество по сравнению с самой дорогой - отсутствие засад и ловушек на каждом шагу.

Не вернулись, а пошли южнее и параллельно тропе. Через два дня стало проще, а ещё через один вообще нормально, горы пологие и проходов между ними хоть отбавляй. Если до этого совсем не населённые, то теперь стали заметны следы жизни, но не в каждой удобной долинке, как на противоположной стороне. Из этого можно сделать вывод, что тут система глючит гораздо реже. Ведь там основное население сформировалось именно за счёт этого.

Может потому, что дорога казалась более приемлемой, НПСы появляющиеся в результате сбоя в системе и не исчезающие почти сразу, тут не оставались, а пытались выйти из гор. А может здешние без постороннего воздействия вообще не сохранялись.

Или по эту сторону вообще редко появлялись, материализуясь сразу на дороге. Причин могло быть великое множество, и они не имели сейчас особого значения.

Главный вывод сделали - очень повезло, что начали с другой стороны. Решение приостановить экспансию до тех пор, пока уже занятые локации не начнут приносить реальную пользу и не окупят потраченные на них деньги и ресурсы оказалось верным. А пока можно было расслабиться и продолжать разведку на перспективу. Немного смущало наличие следов и отсутствие тех, кто их оставлял, но лишь немного. Решили не обращать внимания.

Только расслабились и не обращали внимания мы зря. Я как-то забыл, что администрация постаралась сделать эту горную дорогу непроходимой для беглых НПСов с одной стороны и контрабандистов с другой. Заселили её всякими трудноубиваемыми мобами, которые в случае победы над ними не дают опыта. Пока горы справа и слева были малопригодны для путешествия, о них мало заботились, а как только перестали быть такими, сразу сделали так, чтобы желание сворачивать не появлялось.

Нам попалась засада наилучшим образом приспособленная для работы в горах. Пауки примерно с кошку размером, для которых разницы между вертикальными и горизонтальными поверхностями не существовало. Уровни вроде как и небольшие, основная масса где-то между десятым и двадцатым, но очень много. Именно масса, которой они и давили. Понятно, что малоуровневые мобы почти ничего не смогут сделать стоуровневому игроку или НПСу, разве что он сам перестанет сопротивляться. Но, во-первых, стоуровневым у нас был только мой пет Огонёк, а во-вторых, у противника как раз на такой случай имелись особи покрупнее. Пока мелочь мешала и в какой-то мере ослабляла, те добивали.

Неприятная ситуация, но были в ней и несколько плюсов. Для начала уже упомянутый Огонёк. Оправдывая своё имя, он покрылся демоническим огнём. Все бросающиеся на него пауки просто сгорали, может не так эффектно, как до этого саранча, но всё равно действенно. Во всяком случае, себя таким методом он оградил полностью и теперь активно помогал нам. С этим получалось не очень, но всё равно лучше, чем ничего.

Потом Кейт. Паучиху-Дроу не трогали вообще, совершенно непонятно почему. То ли считали своей, то ли произошёл сбой. Скорее второе, потому что она сама крушила мобов направо и налево, но те продолжали её не замечать. Эти два козыря позволяли нам довольно успешно отбиваться от накатившей

паукообразной волны. К сожалению это был тот случай, когда пока не раздавишь последнего, атака не закончится. Тут бы чего-нибудь бьющего по площадям...

Стоп! У меня ведь есть! К тому же как раз наиболее эффективное против всяких членистоногих. Опять забыл. А ведь оно и в подземелье против саранчи наверняка бы прекрасно работало. Ну да ладно, тот случай упустил, зато сейчас вспомнил. Моё первое боевое заклинание - заморозка. А ведь в уровнях с тех пор подрос значительно, уже только за счёт этого оно обязано работать куда более эффективно.

Не стал гадать, а просто проверил, активировав заклинание. Получилось весьма неплохо. Всё пространство передо мной расширяющимся конусом покрылось инеем. К счастью мобы не только сменили цвет с чёрного на белый, но и прекратили двигаться. Ещё несколько таких конусов и все враги отправлены в царство к снежной королеве.

Понятно, что заморозка не летальное заклинание и не может длиться вечно, поэтому сначала я, а следом и все остальные, принялись крушить ставших невероятно хрупкими пауков. Предпочтение в первую очередь отдавалось наиболее крупным особям. За один раз уничтожить всех до единого не удалось, те которые были на дальнем конце конусов успели разморозиться раньше. К счастью первое время были довольно неповоротливы. Повторить заморозку прямо сейчас у меня бы не получилось. Вложил всю ману в первые удары, оттого они и вышли столь удачными. Недаром Наполеон в своё время так уважительно отзывался о больших батальонах. К большим калибрам это тоже относится.

С уничтожением последнего паука система засчитала нам победу. Даже опыт получили, по издевательскому одному очку на каждого. Это вам не локация, начинающаяся с логова песчаного паука. Ага, прямо хоть оставайся тут и качайся. Кстати, о той локации, когда мы ушли, оказалось что там не всё так гладко. Нет, всё работало по-прежнему, кроме получения очков опыта, они сократились вдвое. Видимо нам такая халява шла как первопроходцам, остальным не положено.

Подлечившись и приведя себя в порядок, отправились дальше. И хотя из опыта перехода через эти горы знали, что зоны действия таких охранных мобов не пересекаются, больше не расслаблялись. Постоянная разведка и охранение - наше всё. Поэтому следующая засада не застала врасплох, о ней узнали заранее и подготовились.

Идеально было бы вообще не связываться, а обойти, но не трудно догадаться, что поставили её в наиболее трудно

обходимом месте. На первый взгляд засада выглядела совсем не опасной, просто в самом узком месте прохода сидел большой плюшевый медведь. Причём не нормальный русский, а неправильного западного образца. Я присмотрелся к характеристикам:

Имя - Вини Пух (НПС).

Вид - медведь плюшевый.

Класс - страж пути.

Уровень -100.

Понятно, что мы в игре и тут есть много такого, чего точно не встретишь в реальной жизни. Эльфы, гномы, орки, честные чиновники... Но плюшевые медведи, пожалуй перебор. Причём, стоуровневая плюшевая игрушка, даже будучи набитой ватой или опилками, уже не казалась милой и безобидной. Тем более что Оксана проверила горы вокруг и почти сразу обнаружила две замаскированные пещеры, битком набитые собратьями неправильного Вини Пуха. В первых рядах меньшие размером, а что там дальше, непонятно.

Если честно, я не понял логики администрации. Если хочешь сделать проход труднопроходимым для беглых НПСов, но при этом не блокировать его полностью, натыкай на всём протяжении одинаковых мобов и все дела. Зачем постоянно придумывать что-то новое, стараясь поддерживать разнообразие? Вернее в функционирующих игровых локациях именно так и надо, но мы-то в потерянных землях. Тут на монотонность и неинтересность игрового процесса жаловаться некому. А может именно поэтому? Просто сбагрили все неликвиды, которые в другое место не поставишь, и дело с концом. И вот результат, нам дорогу перекрыл плюшевый медведь, с которым придётся драться.

- Мишка!!! - обрадованно закричав, бросилась вперёд суккуба.

Именно этого мне не хватало для полного счастья. Похоже, от такого поступка офигел не только я, но и моб. Только ему было куда хуже, я-то к выходкам Рыжика уже привык, а он эту хвостатую бестию увидел впервые. Поэтому ничего не успел предпринять, та запрыгнула на него, обняв руками, ногами и даже крыльями. Хвостом не спешила делать то же самое, ему нашлось другое применение. Главное оружие суккубы наносило молниеносные удары обескураженному странным поступком предполагаемой жертвы и ослеплённому её крыльями противнику.

Хитрый трюк. С кем-то другим он даже сработал бы, но не с этим противником. Знаменитый мифриловый наконечник ничего не мог сделать игрушечному медведю. Нет, плюшевую шкуру он пробивал прекрасно, куски ваты выдирал ничуть не хуже, но

только и всего. Заморскому Вини Пуху на такие повреждения было глубоко плевать. Он наконец опомнился и отшвырнул назойливую обманщицу.

Рыжику не впервой летать не за счёт собственных крыльев, а от вражеского пинка. Как правило, до ближайшей твёрдой поверхности. Сейчас попыталась извернуться в полёте, расправив крылья. Может чуть и притормозила, не знаю, но окончательный результат ничем не отличался от обычного, опять шмякнулась об стену.

Разозлённый плюшевый медведь встал на короткие лапы и пошёл в нашу сторону. Увидев клоки ваты, торчащие из ран, или скорее из дыр, я придумал один интересный ход. Должно сработать, но лучше подождать, пока из укрытий не вылезет вся армия. А ещё меня заинтересовали возможности противника, на что способна мягкая игрушка, не обладающая никаким оружием? Швырнуть врага о каменную стену, это мы уже видели, а ещё?

Как будто прочтя мои мысли, медведь продемонстрировал свой арсенал. Из нарисованных на лапах пальцев вылезли длинные когти, а в пасти появились острые клыки. На милого пушистика он больше не походил. Мог даже выглядеть страшнее, чем есть на самом деле из-за нелепого контраста. Однако к зубастым кроликам тут все давно привыкли.

Я приготовил заклинание и ждал, когда попрёт вся армия. По той же причине пока попридержал Огонька, однако медведь видимо счёл, что справится сам, и подкрепление призывать не спешил. Удары нескольких мечей хоть и не причинили ему никакого вреда, кроме видимого (вата летела словно тополиный пух), зато дали понять, что кроме как массой нас задавить не сможет. Открылись тайные ходы, и из пещер повалила эта самая масса. Вы думаете, вата мало весит? Скажите это собирателям хлопка, они вам в ответ расскажут о тысячах тонн урожая. На нас двигалась волна плюшевых мишек, вовсе не милых, а зубастых и когтистых.

Решив, что пора, я отпустил, наконец, Огонька и активировал заготовленное заклинание. Вообще-то огненная стена у меня не прокачана. Как раз от слова вообще. Тот же огненный шар куда лучше, им я хоть немного занимался. Если толкну такую стену на армию, то даже нубы понесут самый минимальный урон, если он вообще будет. Но в данном случае это особого значения не имело, вате хватит простой искры.

Хитрый план, сработал даже лучше, чем я ожидал, вспыхнули все без исключения. Горели красиво, сильно и… медленно. Медведи продолжали идти вперёд, как ни в чём не бывало. Похоже, я перехитрил сам себя, потому что пламя теперь

наносило урон не только мобам, но и тем, кто пытался тех атаковать.

- Отступаем и подождём, пока они полностью не догорят, - приказал я. - Надеюсь, внутри не окажется скелетов, как у терминатора.

Скелетов не оказалось. Мой демонический пёс, которому огонь был нипочём, разорвал нескольких противников в клочья. Кроме ваты не было ничего. Уже хорошо. Однако отступить нам всё равно не дали. Появилась не обнаруженная Оксаной вторая скрытая армия.

Привидение каждый квадратный метр окружающих гор, понятно не обшаривала. Вторая ловушка находилась довольно далеко от первой и, что самое худшее, у нас за спиной. Пришлось драться, круша и кромсая плюшевые полчища. Сначала отступали к не загоревшимся, оставив Огонька прикрывать тылы.

Вы когда-нибудь дрались с ватой? С чем бы это сравнить? О! Бой на подушках. Наверняка в детстве многим довелось пройти через это приключение. Ну, так вот, почти то же самое, только не по детски. Мы крушили вату, буквально завязая в ней, а масса всё прибавлялась и прибавлялась. И хотя урона она наносила очень мало, но тот постепенно накапливался. Это как сражаться с морской волной. Ты ей сделать ничего не можешь, а она тебя и с ног собьёт и на берег вышвырнет, или наоборот, за собой утащит.

Когда выпала свободная минута, оглянулся назад, Огонёк проредил мобов у нас в тылах, да и сами они уже прилично прогорели. Многие лишились подвижности, так как лапы огонь пожирал в первую очередь.

- Отступаем! - приказал я.

- Вообще-то это будет наступлением, - заметила Рыжик.

- Какая разница? С той стороны ваты почти не осталось, а если это ещё и по пути, то вообще хорошо.

Продолжение от 02/11

Глава 28

(Продолжение)

Как только мы чуть оторвались, я пустил ещё одну стену огня. Вообще-то можно было этого не делать, сами загорятся от уже пылающих товарищей. Но мне просто захотелось. Поскольку эти были нами выпотрошены более чем прилично, вспыхнули они знатно. Потраченной на красивое маны зрелище было ничуть не жаль. Да и восстанавливается она достаточно быстро. Через догорающие ряды прорвались почти без проблем. Босс был уничтожен Огоньком ещё в самом начале.

У плюшевых медведей, по всей видимости, была какая-то своя зона ответственности. Стоило её покинуть, как те

прекратили преследование. Появилась возможность передохнуть. Видок у нас был ещё тот. Чумазые, обгоревшие, уставшие, с просевшей до половины, а то и ниже жизнью. Ну прямо команда пожарных после трудного тушения. Только им это по должности положено, профессиональный риск называется, а нам не совсем, вернее совсем не. Ну да ладно, прорвались и хорошо.

Примерно через два часа поступило системное сообщение о получении аж двух очков опыта. Хорошо хоть каждому. Скорей всего догорели остатки последнего мишки. В том, что так долго, ничего удивительного, могло и через пару дней прийти. Вата может тлеть сутками, а то и неделями. Весь остаток дня и ночь прошли спокойно. То ли самое опасное место осталось позади, то ли нас ещё ждут сюрпризы.

Поэтому с самого утра никуда не спешили. Оксана отправилась на серьёзную разведку, не обнаружила вообще ничего. Ни ловушек, ни местных, ни тем более беженцев, которые появились в результате сбоя системы. Если так и дальше пойдёт, придётся признать, что разведку гор по эту сторону дороги затеяли зря. Останется лишь утешиться тем, что отрицательный результат тоже результат. Выходит, основное пополнение мафиозных кланов в этом месте идёт прямо с дороги. А горы они либо вообще не стали проверять, либо сначала полезли на эту, как на более лёгкую сторону, не нашли ничего кроме неприятностей и махнули рукой. Вполне логичное объяснение.

Ещё три дня продолжалось в том же духе. Или пусто, или злобные мобы, не дающие ничего, кроме смехотворных одного-двух очков опыта. По моим подсчётам, а вернее по автоматически составляющейся карте маршрута, мы уже миновали засаду мафии и приблизились к долине гоблина, считающего себя мастером-джедаем. Хотя этого и не требовалось, привидение слетало проверить.

После недолгого совещания было принято общее решение навестить мастера Йоду, потом гномий клан Большие Кувалды, после чего возвращаться домой. Поход получился очень удачным, даже несмотря на сомнительную последнюю часть.

Гоблин нашему визиту совсем не обрадовался. Был весь в делах, а тут ходют всякие, педагогическому процессу мешают. Именно так, Йода сумел не только подрасти в уровнях, став теперь тридцать первым. Совсем неплохо, учитывая, что помнили мы его одиннадцатым. Сидя в маленькой долинке-ущелье качаться не так-то просто. А он ещё и юнлингами обзавёлся, в смысле учениками. Никаких тогрут по имени Асока Тано или хотя бы Тяня Асокина не наблюдалось. Танцовщиц твилечек или какой другой экзотики, впрочем, тоже. Трое человеческих детей,

два мальчика и девочка, совсем мелкие, старшему семь, младшей пять.

- Откуда? - спросил я. - Только не говори, что сами пришли.

- Именно это я и хотел сказать, - ответил гоблин. - Но раз ты настаиваешь, открою правду. Юнлингов этих посланный за мастер ними джедай привёл.

Про свой фирменный стиль речи он вспомнил только под конец. Естественно я не поверил, но паладинская способность отличать правду ото лжи показывала, что не врёт. Или она на джедаев и прочих ситхов не действует? Тот усмехнулся, видимо понял ход моих мыслей и объяснил:

- Тем джедаем был я сам. Выкрал из каравана работорговцев детей так, что никто и не заметил. Теперь учу.

Такое пояснение звучало куда правдоподобнее, причём не противоречило сказанному ранее. Посмотрел ещё раз характеристики учеников. Естественно класс там был вовсе не джедай и даже не юнлинг. Все оказались магами.

Продолжение от 03/11

Глава 28

(окончание)

Наше желание остаться в долине переночевать мастеру Йоде не понравилось, долго ворчал, но прогонять не стал. Видимо прикинул, что силой это сделать не сможет. Когда началась вечерняя тренировка, я офигел, юнлинги активировали световые мечи и отбивались ими от лучей, испускаемых парящими шарами.

- Откуда здесь световые мечи?! - удивился я.

- Да с тобой сила пребудет. Всё тогда сможешь ты, - гордо ответил в своей манере мастер Йода.

Только как ни старался коверкать речь, с последним предложением он не попал. Там, как слова местами не меняй, всё равно получится нормально.

- Это иллюзия, - спалила гоблина Оксана. - И мечи, и шары, и лучи, только рукояти настоящие. Но там просто металлическая трубка и слабенький кристалл-накопитель маны внутри.

Стало понятно. Если предмета в игре никогда не было, и он никогда не предусматривался, то его и не появится. Даже в потерянных землях. Зато его иллюзия - сколько угодно. Главное, чтобы маг, её сотворивший, хоть раз этот предмет видел (в жизни, на экране телевизора или во сне, не важно). Знать принцип действия в таком случае тоже не обязательно, хватит внешних эффектов. Только нафига такие тренировки? Пользы от них никакой, разве что прокачка, да и то самая медленная из всех возможных.

- И зачем? - спросил я.

- В силу не веришь ты, - прозвучало в ответ.

- Почему сразу не верю? Верю. Даже сам кое-что изобразить могу, только не вижу, какую пользу может принести умение размахивать люминесцентной лампой? Не спорю, красиво, но не более того.

- В силу не веришь ты, - повторил гоблин, активируя свой клинок.

Я лишь усмехнулся, и почти сразу получил системное сообщение:

Внимание!

Вам нанесён физический урон:

- 1% жизни.

Внимание!

Вам нанесён магический урон:

- 3% жизни

Мастер Йода не стал продолжать. Отступил назад, убрал световой меч и вернул мне мою усмешку. А я дурак! Иллюзия, видите ли. Привидение, вон, тоже в какой-то мере иллюзия, что давно не мешает Оксане поднимать не слишком тяжёлые предметы и наносить несильные удары. По предварительным оценкам и имеющейся информации к сотому уровню сможет материализоваться полностью и на неограниченный срок. Наверняка с джедайскими мечами ситуация аналогичная.

Другой вопрос, что таким способом качаться очень долго и ненадёжно. Это у привидения слабость компенсируется неуязвимостью, а у юнлингов нематериальны только мечи, чего никак нельзя сказать о них самих.

Стоп! Опять я кое-чего не учёл. Шизофрения вовсе не означает ещё и глупость. Скорее даже наоборот, чем человек тупее, тем меньше у него шансов сойти с ума. Зачастую там просто некуда сходить. Если кто-то свихнулся и на полном серьёзе считает себя магистром Йодой из звёздных войн, это вовсе не повод автоматически причислять его к идиотам. Кто мне сказал, что он обучает своих юнлингов исключительно и только фехтованию на воображаемых лампах? Наверняка остальной магии внимание тоже уделяется, лучшее тому доказательство - его уровень. На одних иллюзиях за короткий срок так точно не прокачаешься.

Есть ещё одно обстоятельство. Лучше всего оно характеризуется фразой из одного старого фильма. Все сумасшедшие - всегда сумасшедшие в свою пользу. О хозяине этой долины данное утверждение можно было говорить смело. Если при прошлой нашей встрече бывший игрок совершенно

искренне считал себя мастером Йодой и ничего не помнил о прошлой жизни, то теперь ситуация изменилась. Про память не скажу, но роль джедая он теперь скорее играл, чем жил ею. Так что за Эвриворлд можно не волноваться. Даже восстановив орден, гоблин не станет строить тут республику и устанавливать демократию в одном из худших её проявлений - либерал-джедайском.

Продолжение от 04/11

Глава 29

(Начало)

Прощаясь на следующее утро, обратился к хозяину:

- Когда твои ученики подрастут и станут настоящими рыцарями-джедаями, у меня наверняка найдётся для них работа по охране света и всё такое.

- Забавно слышать подобное предложение от тёмного паладина, - усмехнулся мастер Йода.

- Это значит "НЕТ"? - уточнил я.

- Это значит за достаточно щедрые пожертвования храму, - ответил тот.

Чем окончательно меня убедил. Джедайский орден он создаст, но республику строить не станет. Да и за юнлингов можно не переживать, печеньки они себе добудут безо всякого перехода на тёмную сторону.

Покинув гостеприимную долину, мы пошли не по дороге, а опять полезли в горы. Решили срезать угол до клана Большие Кувалды. Причиной было вовсе не желание сэкономить время, его-то как раз уйдёт куда больше. Прав был сказавший, что когда спешишь, по дороге быстрее. Нашей целью было не попадаться на глаза наблюдателям мафиозного клана, который контролирует эту территорию. Вот если бы не нашли ничего интересного, тогда можно. Мол, как и в прошлый раз, шли себе, никого не трогали и тут вдруг на нас напали. Пришлось защищаться, попутно отбирая у напавших лишнее имущество. А теперь желательно чтобы мафия вообще не узнала, что мы тут были.

По пути до самого гномьего клана никто из местных не попался. Ни они сами, ни следы их тут обитания. Эта часть гор ничем таким похвастать не могла. Да и не может быть, чтобы аномальные зоны встречались очень часто. Нам и так сильно повезло, с первого раза попасть именно туда, куда нужно. Подозреваю, без вмешательства Скриллы тут не обошлось. Нужно будет храм посетить и отблагодарить.

Однако тот факт, что не встретили в этой части гор ничего живого вовсе не означает, что не нашли ничего полезного. С этим-то как раз всё в порядке. Целый ничейный подгорный город

пригодный для заселения, причём сразу, потому что никаких злобных мобов, не желающих впускать новых хозяев не наблюдалось.

Сначала попался домик на самом краю обрыва. Опрятный, красивый, ухоженный, вполне себе обыкновенный, если не считать места. Да и с ним ничего особенного. В реальном мире таких обычных на вид домиков, стоящих в труднодоступных местах тоже хватает. Некоторые люди любят и ценят уединение настолько, что готовы жить хоть у чёрта на рогах, при условии, что кроме этого чёрта других соседей не будет.

Проверили, убедились, что там нет ничего опасного, и решили остановиться на ночлег. Тем более внутри он был больше, чем снаружи. Никакой магии или виртуальных фокусов с пространством, просто часть помещений вырублена в скале, к которой домик прислонился.

Что интересно, вход в подгорное царство нашла вовсе не Оксана, которая проверяла стены на наличие скрытых помещений и тайников, но ничего не заметила. Утром обнаружилось отсутствие Рыжика. Хвостатая непоседа опять отправилась на поиски приключений, никого не предупредив.

- И где её теперь искать? - задал риторический вопрос я. - Кейт, ты в следующий раз этой искательнице приключений паутину к хвосту привязывай, что ли.

- Я её лучше саму к кровати привяжу, - предложила вторая питомица.

- Не поможет, - влезла Аймриэль. - Всё равно сбежит.

- Не нужно никого никуда привязывать, - вмешалась Оксана. - Сейчас найду.

Сказав последнее, привидение исчезло. Вообще-то был куда более простой способ, достаточно отозвать пета и призвать ещё раз. Но раз Оксана взялась, то пусть ищет. Вскоре она появилась снова. Одна.

- Не нашла? - догадался я.

- Нашла, только есть одна проблема.

- И куда рыжая вляпалась на этот раз?

- Никуда. Как-то проникла в подземелья, которые находятся прямо под нами и заблудилась.

- Это какие же должны быть подземелья, чтобы суккуба в них заблудилась? - вырвалось у меня.

- Большие, - подтвердила Оксана. - Целый город и это только по предварительным прикидкам.

- Ладно, с этим понятно. А ты Рыжика вывести на поверхность не можешь?

Оказалось, что не может.

Продолжение от 05/11

Глава 29

(Продолжение)

Прыгнуть прямо к суккубе - да, а ориентироваться там - уже нет. Первое благодаря тому, что у Рыжика имелся амулет, сделанный из ветки Оксаниного дуба, а второе из-за серьёзной защиты, наложенной на подземелья. По этой же причине их не обнаружила, когда проверяла домик.

Пришлось отзывать питомца и призывать снова. Как только рыжая появилась, сразу пригрозил, приказать Кейт ей к хвосту паутину привязывать. А то мало того что отправилась на поиски приключений никого не предупредив, так ещё и заблудиться умудрилась. Угроза возымела действие. Если по поводу первого суккуба не считала себя особо виноватой, то второе было реальным ударом по самолюбию, которого она стеснялась. Хорошо хоть смогла показать найденный вход в подземелья, это внизу она заблудилась, сверху всё помнила.

Сразу кидаться в открытый проход не стали. Что-то с этим подгорным городом не чисто. Например, у меня обычно остаётся карта всего пройденного пути, как мной, так и питомцами. Пройденное сегодня ночью Рыжиком там отсутствовало. Поэтому идея с паутиной показалась здравой. Не к хвосту, конечно, ещё чего доброго потеряет, но сама Кейт вполне может отмечать таким нехитрым способом пройденный путь. Тем более что свою паутину она опознает в любом виде и точно скажет, какая нить куда ведёт, даже если будем путать по десятку раз по тем же самым коридорам.

Прошли через тайный ход. Сразу за ним была лестница, ведущая вниз. То, что всё это построено гномами, можно было не сомневаться. К счастью мы в игре и тут соблюдались определённые стандарты. Игрок вне зависимости от выбранной расы, мог вполне комфортно себя чувствовать в любой локации, а не ползать на четвереньках, если хозяева низкорослые.

- И где тут можно заблудиться? - спросил я суккубу.

Рыжик виновато потупила глаза. Действительно нужно очень постараться, прямые широкие коридоры, хоть отрядами маршируй. На карте пройденного пути почему-то не отражалось, но и без неё заплутать довольно затруднительно. Предосторожность в виде тянувшейся за Кейт паутины выглядела глупо. Однако прекращать я не приказал, пусть будет, вдруг пригодится. Ведь не только суккуба, но и Оксана не сумела найти дорогу назад.

- Вон там я свернула и... потерялась, - указала Рыжик.

- Почему именно там? - спросил я, разглядывая ничем не

примечательное ответвление от центрального коридора.

Та опять потупилась, видимо не желая признаваться, но потом всё-таки ответила:

- Мне показалось, что там будут сокровища, я их иногда чувствую. Но на этот раз не нашла.

- Сокровища это всегда хорошо, - признал я. - Особенно в нашем положении.

И это было правдой, в последнее время поиздержались изрядно. Ещё повезло, что война с мафией чаще приносила прибыль, чем наоборот. Да и то если брать каждый эпизод по отдельности. Если в целом, то никакой прибылью и не пахло. Крепостные стены и замки не для красоты строились и стоили огромных денег. Поэтому найти сокровища было бы очень кстати. Особенно если это не чья-нибудь личная кубышка, а казна государства.

Озвучил эти свои мысли вслух.

- Тогда пошли, я покажу дорогу! - рванула вперёд Рыжик.

- Постой! - схватил её за хвост. - Как ты что-то можешь показать, если сама заблудилась?

- Второй раз не повторится, - не очень уверенно пообещала суккуба.

При этом бросила взгляд на Кейт, то ли намекая, то ли рассчитывая на её паутину. Лично я рассчитывал на то же самое. На всякий случай предупредил:

- Только вперёд, как ты любишь не убегай, а то действительно за хвост привяжем.

- Не надо, - жалобно попросила она.

- Ладно.

Как только я её отпустил, суккуба сразу спрятала хвост. Он непонятно куда исчез, словно его и не было. Не будь крыльев и рогов стала бы похожа на эльфийку.

- А как же твой наконечник? - пошутил я.

- Вот, - продемонстрировала суккуба, зажатый в руке на манер кинжала предмет.

- Тогда уж рукоять нормальную закажи, чтоб и так и так пользоваться.

Продолжение от 06/11

Глава 29

(Продолжение)

Рыжик серьёзно кивнула. Видимо идея показалась ей здравой, правда пройдя совсем немного и убедившись, что хвосту больше ничего не угрожает, ветреная питомица вернула всё назад. Но в том, что рукоять для своего любимого наконечника всё равно закажет, можно не сомневаться. Как-то зашёл к ней в комнату и

обнаружил целую коллекцию шкатулок для хранения её прелести. И это при том, что сам наконечник всегда находился на хвосте и если в тех футлярах оказывался, то на несколько минут максимум. Можно не сомневаться, что в ближайшее время появится коллекция рукоятей с плюсами на разные характеристики. Нужно присоветовать ещё приспособить древко от копья. Хотя можно этого и не делать, теперь сама додумается.

Сокровищницу мы так и не нашли, зато попалось кое-что не менее интересное. Резервный зал управления. Функций у того было не так уж и много, весь подгорный город через него в свою собственность точно не возьмёшь, но некоторые его системы можно. Например, защитные. Отключать такую полезную вещь мы, разумеется, не стали, да и не уверен, что получилось бы. Вместо этого внесли себя в список тех, на кого они не распространяются.

К счастью полная и абсолютная защита от всех чужаков давно не работала, иначе нам самим пришлось бы туго, а так отделались одной только заблудившейся суккубой. Это оказалась функция блокировки карт пройденного пути. Теперь можно было не переживать, больше никто не заблудится. Правда за Рыжиком нужно следить куда сильнее, до этого хулиганку сдерживал лишь страх опять попасть в глупое положение. А можно и не следить, нагуляется, сама вернётся, тем более что в пустом подгорном городе при наличии статуса гость больше шансов найти что-нибудь полезное, чем приключения на свои рога.

И кстати, о статусах. Раз уж мы все получили гостевой, то любые возможные ловушки стали желательными. Вдруг кто ещё найдёт это место? Порывшись в возможностях пульта, подключили всё что получилось. Не густо, но лучше чем ничего. Да никто и не рассчитывал превратить этот город в неприступную крепость, не признающую никого кроме нас.

Теперь можно было продолжать исследование в более спокойной обстановке. Суккуба уже успела куда-то незаметно исчезнуть. Кто бы сомневался. К сожалению, в резервной комнате управления не было большой карты, разбитой на этажи-уровни с мигающими огоньками отмечающими всех присутствующих. Только маленькое окошко с цифрой (?), которая означала всех живых, которые вообще есть в городе. То есть на данный момент, кроме нас никого.

Самое удивительное мы и дальше оставались тут единственными живыми. То есть место было именно тем, чем казалось, заброшенным гномьим городом, а не локацией его изображающей. Злобные мобы и враждебные НПСы не включались на каждом следующем уровне. Не было вообще

уровней в игровом понимании этого слова, имелись лишь этажи. Хоть бери и заселяйся, было бы кого селить.

Именно это - проблема. Всё население моего небольшого государства сюда влезет и ещё место останется. Зато база для эвакуации в случае чего получится куда лучше, чем уже имеющаяся. Та ведь считай под открытым небом. Единственные преимущества - расстояние и секретность. И второе, и особенно первое в игровом мире вещи весьма относительные. Тут настоящая крепость защищённая рельефом местности. Если получится взять под полный контроль, по неприступности сможет тягаться и с моим городом. Храмов с дружественными богами тут вроде нет, но и их отсутствие прекрасно компенсируют толщи горных пород над головой и вообще со всех сторон.

Приняв такое решение, принялись дальше обследовать подземелье. Понятно, что в любом случае, оставлять или кому-то отдавать столь лакомый кусок никто не собирался, но наличие определённости лучше, чем её отсутствие. Хотя некоторым абсолютно пофиг. В первую очередь имею в виду одну рыжую особу. Суккуба моталась по всему городу в поисках сокровищ. Пока ей не везло, складывалось такое впечатление, что жители покинули город, забрав с собой всё до последнего гвоздя и выпотрошив заначки. Очень похоже на гномов, которые не собираются возвращаться.

Через неделю исследований нашли главную комнату управления. Я заявил свои права на город. Имелись некоторые опасения, что ничего не выйдет, как в своё время у Рыжика с замком клана Орлы Демократии. Там была большая разница между тайным проникновением и захватом во времена штурма. Вполне логично, иначе воровские классы станут самыми крутыми. Но здесь и сейчас всё получилось. Наверное потому, что у города не было владельцев, а бесхозную собственность незачем штурмовать и захватывать в бою, нагнись и подбери.

Главным сокровищем комнаты была интерактивная карта города. Она не только показывала что где и как в реальном времени, но могла много чего другого. Например, достаточно было внимательно всмотреться в любой объект, чтобы прочитать его характеристики. То есть не нужно было никуда ходить ногами, сиди себе над картой и всё разглядывай. Это сильно ускорило дело. Суккуба сунула туда нос, но сразу разочаровалась. Крестика с надписью: сокровища лежат тут, на карте не нашлось.

- Все гномы жулики и карты у них жульнические, - проговорила Рыжик, отправляясь искать дальше.

Продолжение от 07/11

Глава 29

(Окончание)

Зато я нашёл немало интересного. Да один портальный зал чего стоит, там было целых три каменных кольца, все оказались рабочими. После этого отправился к себе в город и привёл дополнительную команду, пускай они продолжают исследования. Мне самому, если честно, порядком надоело. Ни разу я не археолог и даже не сталкер. Единственная, кто продолжал рыскать по подземельям, это Рыжик. Питомица вбила себе в голову, что обязана найти сокровища и реабилитироваться таким способом за то, что в первый раз умудрилась заблудиться. Но видно не судьба.

Однако рано я её списал со счетов. Если эта рыжая хвостатая бестия вобьёт себе что-то в голову, то обязательно добьётся своего. Может быть рога в процессе обломает, но всё равно добьётся. Однажды утром молча подошла и выложила на стол большую шкатулку или скорее маленький сундучок гномьей работы. Мол, некоторые сомневались, а я вот какая, вся из себя полезная.

- Нашла всё-таки, - признал я.

Суккуба кивнула, подтверждая.

Поднял крышку, в основном внутри были золотые монеты. Не только гномьи, вообще изо всех земель и ото всех рас Эвриворлда. В этом, в общем-то, нет ничего необычного, деньги способны путешествовать самыми неожиданными путями. Если у вас в кошельке евро, присмотритесь к мелочи, наверняка найдутся монеты, отчеканенные в разных странах. Кроме денег присутствовало с десяток разных предметов. В общем, всё понятно не гномьи и тем более не драконьи сокровища, а чей-то личный клад. Но ведь нашла.

Стоп! А этот перстенёк, дающий плюс десять на все характеристики я уже где-то видел. Ничего особенного, но печатка у него приметная. Специально, может и не вспомнишь, но увидев второй раз, вряд ли спутаешь. В принципе ничего необычного, мы в игре и копирование неуникальных предметов тут поставлено на поток. Однако вон тот амулет тоже кажется знакомым, да и тот... Слишком много для простого совпадения.

- Рыжик, признавайся, ты собственную заначку выпотрошила?

Та отрицательно замотала головой, при этом виновато опустив глаза.

- Всё с тобой понятно.

Суккуба ещё ниже опустила голову. С ней-то всё понятно. А что делать в сложившейся ситуации совершенно не понятно. На самом деле нужно было "не заметить", но теперь уже поздно.

- Ладно, пусть это будет нашим маленьким секретом, о

котором мы с тобой никому не расскажем, - предложил я.

Девушка робко кивнула.

- А "найденный" клад можешь оставить себе в награду за усердие.

Рыжик ещё раз кивнула, схватила злополучный сундучок и сбежала.

Да, собственные черты характера у петов проявляются всё ярче и ярче. Суккуба, например, категорически не любит проигрывать и творческим мышлением обладает. Это нужно додуматься, раз клад не желает находиться, изготовить его самой. И ведь нашлось из чего, не удивлюсь, если у остальных питомцев собственные кубышки имеются. Хотя у Огонька вряд ли.

Глава 30

(Начало)

Поскольку тут все дела были закончены (даже у Рыжика), оставалось решить, заканчивать ли экспедицию или исполнить все составленные изначально планы? Ведь мы собирались навестить Торина и его клан Большая Кувалда. В принципе туда и просто так сходить можно без всяких экспедиций, но мы его с самого начала отметили как одну из точек на маршруте и даже заранее предупредили. Так что никакой необходимости вроде не наблюдалось, опять предупредить и навестить в другой раз при случае.

С другой стороны на самых нижних ярусах подгорного города обнаружилось несколько весьма солидных ворот. Естественно, их не просто так на стенах развесили. Гномам тоже не чуждо украшательство, не несущее никакой полезной нагрузки, но двери, которые никуда не ведут, они ставить не станут. За каждыми из ворот был ход, совсем не маленький, туда, если надо, и дракон пролезет.

Куда ведёт один из них, поняли сразу, тот самый лабиринт со всякими чудовищами, за проход через который жители Подгоровки требуют год отработки. Этот лабиринт действительно не мешало закрыть воротами и навесить побольше замков. Кстати, то, что гномы из Подгоровки не добрались сюда, говорит о многом. Не очень-то им лабиринт и знаком. Сколько бы ни хвастались будто знают его, как собственную кузню. Дорогу на другую сторону хребта, да, но не более того.

Куда ведут два других прохода было не ясно, но наличие серьёзных ворот достаточно красноречиво говорило, что никак не в тупик.

Продолжение от 08/11

Глава 30

(Продолжение)

Направление одного, вроде бы совпадало с тем местом, где находился клан Большие Кувалды, однако это ещё ничего не значило. Это вам не московское метро с его прямыми ветками. А было бы неплохо, в смысле иметь прямое сообщение с кланом Борина по недоступной никому подгорной дороге. Собственный метрополитен иметь тоже неплохо. Но увы и ах. Если первое ещё теоретически возможно, то второе никак. Но проверить в любом случае стоило, причём оба пути. А третий? Спасибо, не надо, что такое лабиринт мы уже знаем и туда соваться не будем. Запереть и ключ выбросить, или спрятать куда подальше.

Естественно в первую очередь решили проверить тот ход, который вёл к Большим Кувалдам. Весь вопрос, кого брать с собой. В подземельях случись что, ни отступить, ни быстро эвакуироваться не выйдет, поэтому не бессмертные рискуют сильнее обычного. Однако мы уже спускались всей командой в локацию, рассчитанную на игроков более высокого уровня и до сих пор все живы. Та локация, кстати, тоже подземной была.

В конце концов получилось, что пошла вся прежняя команда. Со средствами защиты у нас и так всё было хорошо, но я взял дополнительные из клановых запасов. Одноразовые амулеты, берущие первый удар на себя - дорогое удовольствие, причём не всегда оправдывающее затраченные на него средства. Ведь первый удар с одинаковым успехом может быть и критическим, и просто щелчком по носу, забирающим один процент жизни максимум. Причём второе куда более вероятно, чем первое. Но терять проверенных надёжных соратников ещё дороже.

Первые несколько дней шли, не встречая на своём пути вообще ничего. Ровный широкий коридор без всяких ответвлений, прямо метрополитен, о котором я совсем недавно мечтал. Только вместо рельсов дорога, по которой прекрасно пройдут телеги с грузом. Наверняка для того и строились.

Окажись эта дорога в реальном мире, можно было бы и дальше идти, ничего не опасаясь. Любому хищнику, подкарауливающему добычу на тропе, эта самая добыча необходима регулярно. А там где её нет, не будет и хищников, так что случайному путнику опасаться совершенно нечего. Смотри под ноги, чтобы в какую-нибудь старую ловушку не провалиться и больше ничего не бойся.

Однако мы не в реальном мире, а в игре и тут возможно всякое. От злобных мобов, которые появляются лишь в тот момент, когда в их зону ответственности, кто-нибудь заходит, до не менее злобных беглых НПСов. Последние способны оставаться на одном месте любое время, пока добыча сама не придёт. Кстати, о реальном мире. Там ведь такое тоже довольно

распространено. Большинство пауков всю свою жизнь не вылазят из паутины. Прилетит добыча - повезло, нет - значит, нет. Или взять тех же австралийских крокодилов. Достаточно крупные особи способны обходиться целый год без пищи, дожидаясь добычу.

Шли не расслабляясь, следили в оба и всё время высылали вперёд разведку. Поэтому нападение не стало неожиданным, хотя Оксана и не обнаружила впереди никакой опасности. Только на первую за всё время пути дыру в стене не обратить внимания ни она, ни мы не могли.

Это была именно дыра, возникшая в результате обвала, а не ход или ответвление дороги. Оттуда выскочил отряд в десяток гномов, хорошо вооружённых, но к счастью невысоких уровней. Все между двадцать восьмым и тридцатым. Защищай они свою дыру от всяких проходимцев или случайных прохожих, не обращая внимания на тех, кто на неё не посягает, мы бы точно не стали ввязываться в драку. Но тех вообще никакие прохожие не устраивали вне зависимости от выбранного направления. Видимо считали, что под этими горами никому кроме гномов не место.

Вступать в переговоры коротышки тоже не стали, а сразу напали. Пришлось драться. Пробили себе путь легко, попутно уполовинив количество коротышек. Оставшиеся отступили, прикрыв свою дыру. На этом можно было и закончить, отправившись дальше, только оставлять за спиной такого агрессивного противника не хотелось. Тем более неизвестно, сколько их там ещё и что за этим обвалом вообще. Вдруг соберут и отправят в погоню сотню воинов уровнями повыше? Нам тогда и отступать будет некуда. Только вперёд в неизвестность. Пришлось продолжать начатое. Как бы не оказалось, что мы лезем в улей после того как десяток ос попыталось нас укусить от него отгоняя.

Продолжение от 09/11

Глава 30

(Продолжение)

Пятёрку воинов мы дожали без особого труда, после чего ворвались вовнутрь. Там была вовсе не пещера, а обычное помещение, вырубленное в скале, обычное для гномов, разумеется. Кроме дыры в одном из углов в помещении имелось ещё два выхода. Один из них перегораживала очередная десятка гномов, на этот раз уровни между тридцать восьмым и сороковым. Оксане не пришлось ничего говорить, сама отправилась на разведку. Я попытался провести переговоры, однако не преуспел, коротышки не отвечали, но и нападать не спешили. Видимо их основная задача - защита двери. Поэтому и

не пришли на помощь первому десятку. Вскоре вернулась Оксана.

- Там вообще никого нет, - показала она на пустующий ход. - То ли и не было, то ли появятся, только когда кто-нибудь сунется. А там ещё два помещения. В одном десяток воинов до пятидесятого уровня, в последнем всего один гном, но очень жирный. Сидит на троне, а вдоль стен полно сундуков.

- Какой уровень? - спросил я.

- Сотый, - ответила девушка. - Только не представляю, как он при таком пузе вообще с трона слезет, не говоря о драке.

Тем временем кто-то очень рыжий навострил уши, услышав про сундуки.

- Сокровища, - еле слышно произнесла она.

Однако Оксана услышала и ответила:

- Не знаю, не проверяла.

Рыжик изобразила на мордочке одновременно и удивление и упрёк. Мол, как же так, самое главное и не проверила? Зачем нам вообще такая разведка нужна?

- А ещё кладоискательница называется, - всё же произнесла вслух суккуба.

- Пока не справимся с толстым гномом к сундукам не лезть! - на всякий случай предупредил я. - Говорю специально для рыжих.

Суккуба тут же начала вертеть головой, в поисках этих самых рыжих. Мол нет тут таких. Слишком активно, значит угадал и она собиралась поступить именно так.

Честно драться с маленьким хирдом мы не собирались. Начали с выстрела Аймриэль её знаменитой стрелой. Сразу минус один! Эльфийка не остановилась и продолжала стрелять уже обычными боеприпасами Рыжик не собиралась отставать и прыгнула на одного из гномов, решив повторить свой трюк который испытала на боссе плюшевых медведей. Но не тут-то было.

Прыгнуть-то она прыгнула, и даже обнять коротышку всеми шестью конечностями успела. Хотя гномий доспех не такой мягкий. На этом везение кончилось. Бородатые коротышки привычны к стеснённым условиям и объятия суккубы этому ничуть не помешали драться. Двинул топором противницу изнутри, а тем временем его напарник ударил снаружи, перерубив крыло. Рыжику пришлось бы туго, но положение спасла Кейт, сбросив сверху паутину и накрыв всех троих.

Когда мы справились с основными противниками и начали разворачивать сеть, оказалось, что первого гнома суккуба всё же смогла прикончить хвостом. Оставшегося удалось взять в плен, только толку с него было меньше чем никакого. Рычал, плевался, ругался. Из членораздельных приличных слов там звучали лишь

предлоги "в" и "на". Пришлось прикончить.

Потом лечили хвостатую экспериментаторшу. Видите ли, придумала красивый трюк и теперь на всех подряд проверяет. По рогам ей за это надавать надо и заставить самой крыло исцелять, но сейчас некогда.

Вошли в следующее помещение. Эти гномы были ещё на десяток уровней выше. Не стал с ними церемониться и натравил Огонька, суккуба послала следом своего Пушистика. Мы стояли чуть в стороне и добивали врагов с приличным уроном, а также не позволяли наброситься на демонических псов всем хурдом. Стрелы Аймриэль были совсем не лишними. Справились без проблем.

Оставался тронный зал с толстяком. Этот гном пожалуй, не был коротышкой, казался таковым лишь из-за пропорций. Сбросить ему центнера полтора, так за человека среднего роста сойдёт. Я посмотрел на характеристики:

Имя - (НПС).

Раса - гном.

Класс - король.

Уровень - 100.

Вот и подгорный король собственной персоной. Весь его авторитет, похоже помещается исключительно в пузе.

- Твоё величество! - крикнул я. - Давай разойдёмся с миром и не будем... открывать сундуки.

Вообще-то я хотел сказать другое. Не помню, что именно, но точно другое, но краем глаза заметил движение в стороне. Кое-кто тихо пробрался вдоль стеночки и уже успел сунуть нос в самый большой сундук. Думаю не нужно рассказывать, кто именно это был? Зато нос сунула весьма качественно, наружу только хвост и крылья торчали.

Продолжение от 10/11

Глава 30

(Продолжение)

Король не стал ни комментировать поведение суккубы, ни отвечать мне, а достал топор. Откуда? Видимо из-под трона. Хороший такой топорик, под стать ему самому размером. Подозрительно легко столь тяжёлое оружие двигалось в его руках. А если судить по внешнему виду, там легко могут двигаться только вилка с ложкой, хотя и они под вопросом. Да и для доставания чего-либо из под трона необходимо довольно сильно нагнуться, а такое анатомия этого конкретного гнома вообще не предусматривала.

Но он сначала нагнулся, потом поднял неподъёмную вещь, а затем прыгнул. Очень резво и быстро. Против такого, пожалуй, и

голема пускать не стоит, массой задавит. Это в жизни камень тяжелее сала, в игре может оказаться и наоборот, особенно если голем гномий и всего пятидесятого уровня.

Однако на размышление, где набрать камней для другого более крутого голема времени не было, приходилось драться с гномом-великаном. Пусть основной удар принял на себя Огонёк, но и он проигрывал по массе. Недостаток в уровнях подгорному королю явно что-то компенсировало. Скорей всего его гигантский топорик. Остальной доспех и амулеты наверняка тоже не для красоты надеты, плюсы на разные характеристики там несомненно есть и немалые. Поэтому нам приходилось туго, тем более что не все могли драться в первых рядах. Любой удар такого топора может стать последним.

Вот на макушку гнома приземлилась суккуба. Ага, оставила, наконец, сундуки в покое, не стала заигрывать в обнимашки, а сразу вонзила хвост с наконечником в затылок. Но не тут-то было. Какой-то урон Рыжик действительно нанесла, только ожидаемого критического удара не получилось. Толстяк тряхнул головой, и суккуба полетела в стену. Удар получился весьма сильным, тем более что её собственный хвост послужил своеобразной пращой.

На лице у Рыжика большими буквами была написана не боль, а обида. К таким вот полётам она давно привыкла и считала чем-то обычным, но чтобы не сработал наконечник... Тогда выступила Аймриэль, она целилась не в голову, а в куда более уязвимое место - пузо. Естественно, попала. Гном сразу как-то сдулся. И этот удар получился не критическим, но нанёс куда более серьёзный урон. Дальше добить подгорного короля оказалось делом техники. Тем более что он потерял большую часть подвижности.

Подошла Рыжик и выдернула свой наконечник. Оказалось он так и остался в затылке у гнома. Как ей его только с хвостом не вырвало? Суккуба крепит свою прелесть очень серьёзно. Глянула на торчащую стрелу и проговорила:

- Ну да, в пузо попасть намного легче.

Эльфийка вступать в дискуссию не стала, а просто выдернула свою стрелу. Сразу после этого пришло сообщение о проходе уровня и всей локации. Получили по тысяче опыта каждый. Правда, питомцам не перепало ничего, кроме положенных бонусов. Ещё у короля гномов выпал его топор. Характеристики у предмета оказались весьма и весьма примечательными:

Название - секира короля гномов (название).

Класс - эпический.

Характеристики:

+100 сила.

+100 ловкость.
+100 выносливость.
- 90% массы во время боя.
- 50% при ношении.
Особая характеристика: +30 уровней владельцу.
Ограничения:
Только для королей гномов.
Только для игроков и НПСов не ниже сотого уровня.
Дополнительное ограничение:
Гномий король не должен стричь бороду более ста лет.

Ага, одна из тех эпических вундервафель которую добыть можно, а использовать никак. Даже у меня не выйдет, несмотря на то, что большая часть ограничений на бывших игроков не распространяется. Нет, просто так очень крутой топор, дающий по сотне на некоторые характеристики использовать наверняка смогу, когда сам стану минимум сотым, а плюс тридцать уровней на то время пока им владею точно не получу.

Чтобы не гадать просто взял в руки и проверил. Оказался прав. Некоторые характеристики придавались, но не на сотню, а с поправкой на мой теперешний уровень. Остальное - фиг вам. Да и бонус на вес не чувствовался. Глянул в подробные характеристики. Он-то как раз работал, просто топор сам по себе был слишком тяжёл. Такой не гному, а горному троллю будет в самую пору. Решено, повешу в клубе коллекционеров на стену, пусть все завидуют.

Кроме секиры имелись сундуки вдоль стен. Они оказались пустыми. Все. Странно, ведь когда Рыжик туда нос сунула, там явно что-то было. Та, как будто прочтя мои мысли, продемонстрировала свою добычу. Несколько золотых кубков, естественно, очень массивных, гномьей работы, десяток кошелей по сотне золотых в каждом и драгоценный камень с кулак размером. Всё относилось к разряду сокровищ и никаких дополнительных характеристик не несло. Ругать суккубу за её выходку теперь не получится. Хоть и нарушила приказ, но добыла деньги.

Продолжение от 11/11

Глава 30

(Продолжение)

У меня появились кое-какие идеи. Нет, не о повторном проходе локации с более качественным потрошением сундуков. Хотя эту мысль тоже стоит обдумать. Раз мы прошли всю локацию, зачистив лишь последний уровень, то где-то должны быть и первые. И главное, обычный вход, а не случайный обвал. Этот вход и стоит найти. Конечно, могло так случиться, что в

результате того же катаклизма тут дыра образовалась, а там её засыпало, но проверить всё равно нужно. Тем более что при проходе в обратную сторону, каждый следующий уровень должен быть проще предыдущего.

Раз решение было принято, то не стали откладывать с его выполнением. На следующем уровне опять были гномы, только неправильные, потому что чернокожие. Вообще-то у заросшего с ног до головы бородой гнома, цвет кожи не так сразу и разглядишь. Только не в данном случае, эти были платиновыми блондинами. Как вам подобный коротышка? Вот и мне не понравилось. Для девушки такой цвет волос - самое то. Если без бороды, конечно. Для викинга тоже нормально и борода опять же к месту. Но для чернокожего гнома - ни в какие ворота. Однако нам их не на свидание звать, а побыстрее прикончить. Поэтому пусть красятся, как им нравится.

Боссом здесь был гномом восьмидесятого уровня, совсем не толстяк, а очень даже наоборот. Нет, не худой, тем более что таких гномов и не бывает, а мускулистый, но с быстрым его приканчиванием проблем не возникло. Ведь мы вышли оттуда, откуда врага никто не ждал. Сначала справились с босом, а уже потом добили свиту. Получили по восемьсот очков опыта на каждого.

Дальше было то же самое. Неожиданное появление в тылу врага, уничтожение босса уровня, потом разборки с его свитой. На втором уровне обнаружились орки. Только не те, к которым уже привыкли, а горные. Отличались от своих степных и прочих поверхностных собратьев меньшим ростом и более коренастым телосложением. Примерно как сами гномы от людей. Первый уровень занимали гоблины, как нетрудно догадаться тоже горные. Но эти от всех прочих гоблинов вообще ничем не отличались.

Уровни у боссов были шестидесятый и сороковой, соответственно. Что странно. Нет, равномерное убывание, вернее возрастание - нормально, так и должно быть. Однако не слишком большими скачками. Такой ещё понятен при переходе к боссу локации, но никак не каждый раз. Получалось совсем несбалансированное место, те игроки, для кого первые два будут как раз по силам с третьим может и справятся, а четвёртый точно не пройдут, даже если у короля гномов не будет его эпической секиры. Тем же, для кого этот босс более-менее равен, гоблин с орком на один щелчок. Или эта локация и рассчитана на несбалансированную, да ещё и увеличенную команду вроде нашей? Да и неважно, никого качать мы тут не собираемся. Совсем не за этим шли. Собирались посмотреть, есть ли выход

наружу и если есть то где.

Вышли из пещеры, та имела следы приложения инструмента. Вход расширен, пол выровнен, плюс несколько грубых, но достаточно удобных ступеней. Любой случайный путник сразу поймёт, перед ним не очередная пустая пещера, а чьё-то жильё. Находилась она на пути откуда-то куда-то, хорошо утоптанная горная тропа явно прослеживалась.

Правда почти сразу выяснилось, что путь этот ведёт из ниоткуда в никуда. Оксана проверила обе стороны и нашла только горы. Вроде бы ничего удивительного, учитывая что именно в горах мы и находимся. Только когда-то тропа имела и начало, и конец, а потом её перекрыли, понатыкав дополнительных гор. Скорей всего, когда перекрывали доступ в эти потерянные земли. Выходит данную локацию с тех пор вообще никто не посещал. С этой стороны опасаться нечего, а если заделать случайную дыру, то уменьшим и так небольшой риск.

Обратно все четыре уровня прошли без проблем, хоть на этот раз играли по правилам, а не появились в тылу у боссов. Вообще к королю гномов можно было и не заходить, так как не ради него мы сюда явились. Однако теорию Рыжика на счёт сундуков стоило проверить, деньги лишними не бывают, а лёгкие деньги в особенности.

Разделил команду на две неравные части. Первая в составе меня, Огонька и Пушистика, должна драться с подгорным королём, остальные потрошить его сундуки. Не многовато ли нас на одного толстого гнома? Вообще-то так и есть. Тем более что на этот раз топор у него был совсем другим. Тоже хороший, но далеко не эпический. Петы справились бы и без меня, только не так как надо. Моей основной задачей было сдерживание, чтобы не прибили гнома раньше времени. Ведь сундуки полны сокровищ лишь до тех пор, пока король жив. Сдерживал я не столько Огонька с Пушистиком, сколько голема, того, чьё сердце - осколок алтаря. Уж он-то прибьёт любого стоуровневого очень быстро и никакие секиры не спасут.

Когда всё кончилось, нас ждало разочарование. Выгребенные из сундуков богатства бесследно исчезли, даже те, которые похитители успели сложить себе в инвентарь.

Продолжение от 12/11

Глава 30

(Продолжение)

Единственная, кому повезло хоть что-то сохранить - Рыжик, ровно половину от украденного в прошлый раз. Логично, учитывая, что и опыта за второй проход выпало вдвое меньше. То

есть никакой дырки в программе, позволяющей быстро разбогатеть. Всё было разработано и учтено заранее. Ну а раз так, можно смело замуровывать дыру и идти дальше.

Естественно сами и прямо сейчас мы этим заниматься не стали. Но я отметил на будущее. Когда станем заселять город, нужно будет снарядить бригаду гномов с охраной, чтобы сделали, раз подданные толстого короля не желают.

Ещё через несколько дней пути, наконец, вышли наружу. Подгорная дорога вела как раз туда, куда я подозревал или, скорее, надеялся. Прямо в подвалы к клану Большие Кувалды не попали, но строители дороги имели в виду именно их. Конечно же, не конкретно этот клан, а крепость, которую он сейчас занимал. Дорога выходила в небольшую, закрытую со всех сторон долинку. Раньше гномы тут занимались чем-то вроде сельского хозяйства, но сейчас всё было заброшено. Имелся и другой выход, он-то как раз и вёл в крепость к Большим Кувалдам. Вот и прекрасно будем в случае чего в гости друг к другу ходить, а долинка что-то вроде шлюза и нейтральной территории.

Гостили у Торина и его клана недолго, поступил срочный вызов от Нефриты с Сапфирой. Возникли неотложные государственные дела, которые почему-то нельзя было решить без моего участия. К счастью Оксане мотаться за свитком возвращения чтобы меня эвакуировать не пришлось, тут уже давно портал нашли. Остальная команда спешить не стала, решив прибыть позже.

- И что же тут такого срочного и важного, что без меня никак? - спросил сразу по прибытии. - Раньше был незаменим только в постели, с остальным вы и сами неплохо справлялись.

Красавицы игру не приняли, а сразу повели в тронный зал, по пути посвящая в ситуацию. Прибыли представители сразу четырёх кланов входящих в местную мафию, не с требованиями или претензиями, а наоборот. Все хотели перейти под мою руку. Причин у них было много, тот факт, что я числюсь тёмным властелином, там тоже присутствовал, даже возглавлял список, только главным не был.

Все они граничили с моими территориями, все состояли исключительно из НПСов, все когда-то вступили в мафию так как не имели другого выхода. И вдруг оказалось, что можно послать своих старых хозяев, правда придётся перейти к новому, но это их устраивало. Давно наблюдали за порядками в моём маленьком государстве и те им нравились больше, чем мафиозные. Ещё бы, ведь я осуществлял только основное стратегическое управление, а всем заправляли Нефрита, Сапфира и некоторые другие НПСы.

Конечно, заманчиво было расширить свои территории за счёт

соседей, которые сами же и пришли. В первую очередь эта идея нравилась моим заместительницам. Только все понимали, что положительный ответ означает войну.

Право народа на самоопределение? Даже не смешно. Никого и никогда не интересовало мнение народов по этому вопросу. У каждой земли есть хозяин и любое перераспределение территории без его разрешения - война. Противники этой теории в качестве примера приводят развал СССР. Мол, Россия никого не отпускала, а от неё всё равно все ушли, не интересуясь мнением. Наивные. Преданная и проданная, но отпустила. Именно для того чтобы не было войны. Наверное, единственная страна в мире не пожелавшая убивать своих, ведь кроме предателей, там были такие же преданные и обманутые, которые первыми бы и пострадали.

Но я увлёкся. Нужно было думать не о несостоявшейся войне в реале, а о предстоящей в игре. В том-то и дело, что предстоящей вне зависимости от решения по возникшему вопросу. Ситуация получалась практически безвыходной. Приму к себе эти кланы, мафия начнёт войну. Сами захотели? Не может быть! Это я подкупил верхушку, тайно ввёл войска и заставил силой. Откажусь - опять ничего хорошего. Воспримут как слабость и тоже начнут войну, только чуть позже, причём отсрочка будет не в мою пользу, а наоборот. У мафии больше ресурсов. По этой же причине начинать войну сходу, без подготовки, тоже плохая идея. И так и так ничего хорошего.

Продолжение от 13/11 (Четверг)

Глава 30

(Окончание)

Все предыдущие наши победы нельзя назвать полноценными. Напали - отбились, подождали следующего нападения и опять отбились. То есть инициатива каждый раз принадлежала противнику. Во всём, в том числе и в вопросе продолжать - не продолжать. Думаю ли я, что в случае реальной войны, она окажется на нашей стороне, кроме самого первого хода? Нет, конечно, но и у врага, как ни странно, этой свободы выбора поубавится. Сейчас они могут копать, могут не копать, то есть могут напасть. Могут не напасть, могут продолжать, могут не продолжать, могут... Да всё, что угодно они могут.

В случае начала войны уже ничего этого не смогут, придётся воевать если не до победного конца, то хоть до какого-то результата. То есть ситуация безвыходная. Выбора у нас нет, и чтобы мы не выбрали, оно не в нашу пользу.

Отсюда возник другой вопрос. Понимают ли это кланы, решившие перейти на мою сторону, и если да, зачем им нужно

предстоящая война. Оказалось, если не все, то верхушки кланов всё прекрасно понимали. Война им нужна была ещё меньше чем мне, но и выбор был тоже меньше. То есть, почти никакого. Война в любом случае будет, и мафия их погонит в первых рядах, причём всех способных держать оружие. А не способные вне зависимости от исхода войны гарантированно окажутся в рабстве, потому что вряд ли кто-нибудь из родных сможет вернуться из похода. Нравы своих хозяев они знали прекрасно, никаких пенсий семьям погибших героев там не предусматривалось.

У нас они имели шансы спасти хотя бы свои семьи, переселив их заранее в главный город-крепость союзников. Да и самим сюда отступить, увеличивая обороняющиеся силы. Оставленные клановые территории сами по себе без населения никому не нужны. Тут две третьих потерянных земель такие, да и половина оставшейся трети занята лишь потому, что есть возможность её контролировать из удобных опорных точек, да и то лишь до тех пор, пока кто-нибудь не попытается отобрать. В общем, нет там ничего такого, о чём следует сильно жалеть. В случае победы всегда можно вернуть потерянное, а в случае поражения хорошо иметь шанс закрыться в неприступной долине.

Однако был ещё один вопрос, который требовал решения не сам по себе, а в комплекте. Вернее целых два. Гномий клан Большие Кувалды и эльфийская роща Старый пень. В случае войны союзники пострадают первыми, так как до них легче дотянуться. И если у гномов ещё есть какие-то шансы отсидеться в подгорной крепости, то у эльфов их нет. Мало того гномы, если понадобится, и эвакуироваться могут, а эльфы вряд ли захотят покидать росток своего древа.

В любом случае на общий совет пригласил и тех и других. Какое бы решение ни было принято, им необходимо знать, чтобы заранее принять меры. После недолгого размышления и Борин Большая Кувалда и (имя) королева эльфийской рощи попросили принять их в мою тёмную империю. Война началась, только никто кроме нас пока об этом не знал.

Конец третьей книги.

Продолжение следует …